1993年9月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第9号　通巻57号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

1993 9 SEPTEMBER 定価500YEN

総力特集
真・女神転生 世紀末東京サバイバル
風雲カブキ伝 イベントガイド

業界ニュース最前線
ハドソン&SNK 技術提携か!?

CD-ROMカプセル3 発売直前特集
卒業、機動警察パトレイバーなど 超期待の体験版ソフトを収録

最新ゲームスペシャル
風の伝説ザナドゥ
悪魔城ドラキュラX
イースIV －The Dawn Of Ys－
三國志III・スーパーダライアスII

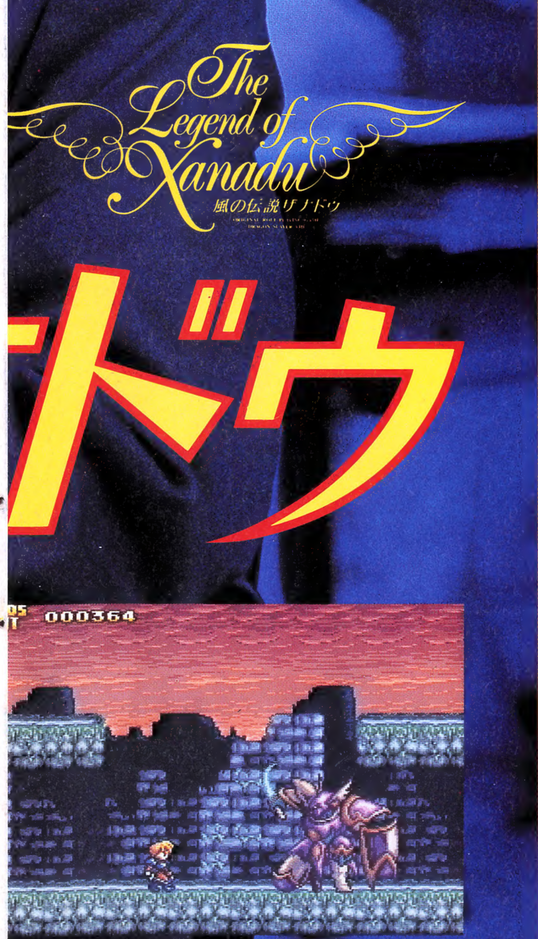
別冊付録 1988〜1993の全激烈技集大成!!
激烈技 パーフェクトコレクション「技」

©MASAMI ESAKA

Falcom
「名門」に期待します。
他の種類のゲームなら、
「金」と「努力」に糸目をつけなければ、
誰でも、ある程度のレベルまでは作れる。
でも、A・RPGだけは
「天才」が作るものに誰も勝てない。
…僕は、そんなふうな、
一種のサベツなヘンケンを持ってます。
だから、ファルコムさんに期待するんです。
いち早くCD-ROM市場が成立したこの世界で、
そろそろキワメつけのA・RPGを製作してほしい。
良貨が、悪貨を駆逐する。
それが、この世界のオキテですから。
日本ファルコムがおくる、最も進化したCD-ROMソフト、デビュー。
風の伝説ザナ
CD-ROM特性をフルに活かした、
壮大なスケール。
●合計1時間以上におよぶハイクオリティなビジュアルシーンの数々。
●このゲームのために作曲された300曲から、厳選した90曲を採用。
●総登場人物340人以上。さらに、すべての人に細かい人物像を設定。
●200を超える敵モンスターと、120を超えるアイテム群。
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
今秋発売予定/価格未定
©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム
日本ファルコムの創造力を駆使した、
まったく新しいプレイ感覚。
●トップビューからサイドビューへ、ダイナミックにゲームが展開。
●パーティメンバーがそれぞれ独自の判断で行動する新システム。
●めんどうな経験値かせぎがなく、主人公が自然に強くなるスムーズな進行。
●アクションシーンでは、得意な人もそうでない人も楽しめる
謎のシステムを採用。
●ショップに入ると画面が変わり、アイテムが表示。
ゲーム史上初の交渉システム。

渡辺浩弐（わたなべ・こうじ）

TV番組「バーチャルZ」でもおなじみ。ハイテク・カルチャーの領域を中心に映像/出版プロデューサー、コメンテイターとして活躍中の、〈GTV〉代表。またゲーム雑誌をはじめ多くの雑誌に小説、評論、エッセイを連載中。



NEC

伝説の楽園"エメル・エメ・エメス"で繰り広げられる、
少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
2人同時プレイも楽しめる、
新感覚ファンタジック・アクションRPG！

マジクール
Magicoal

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

今秋発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex

きみはもう春麗を手に入れたか?!

PCエンジン版ストIIダッシュだけの特典。
今なら「春麗 FAN BOOK」が
もれなくもらえる！

非売品

春麗FAN BOOK

- 春麗が主人公のスペシャルミニマンガ
- 山下章氏監修による春麗でのパーフェクト攻略法と春麗の戦力データ徹底分析
- しかも、ストIIダッシュミニうちわ付き！

※応募締切は8月31日迄(当日消印有効)

「美少女戦士セーラームーン」の
只野和子先生と、
「機動警察パトレイバー」の
高田明美先生の、
2大描き下ろしイラスト！

※問い合わせ先 ストIIダッシュキャンペーン事務局 TEL.03(3485)0047

詳しくはソフトについている応募券を見よ！

手に入れるにはストII'を買うしかない！お店に急げ！

ハイスピードROM
20M(メガ) Huカードソフト

希望小売価格9,800円(税別)

制作：CAPCOM

© CAPCOM 1991, 1992, 1993,
Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

HE system

ストIIダッシュ西日本地区大会

「熱き闘いの2日間」

PCエンジンワールド'93
入場無料

- ストII'ミニうちわを先着300名様にプレゼント！
- エメラルドドラゴンゲーム音楽CD(非売品)のプレゼントもあるよ！
- ほかにもいろいろなゲーム大会がめじろ押し！

■会場/大阪ビジネスパーク NECショウルーム C&Cプラザ　■日時/8月4日(水)・5日(木)AM10:00〜PM5:00

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

Human Hudson

PCエンジンに宿命の

アーケードカード(16メガD-RAMカード)+スーパーCD·ROM²(2メガ)=18メガの、大容量
※アーケードカードは、'93年7月12日現在、仮称のものです。

迫真のグラフィックに驚愕！

アーケードカード対応第1弾ソフトとして、「餓狼伝説2」がいよいよPCエンジンで体験できる！CD·ROM²の最大540メガの大容量を活かし、目指すは完全移植／18メガを一度に読み出す大幅パワーアップを実現した、PCエンジンのCD·ROM²ならではの出来に期待せよ！

※画面写真はPCエンジン版のものです。

独自の2ライン·バトルも再現！

格闘に奥行をもたせ、よりリアルなアクションを可能にした餓狼独自の2ライン·バトルも、もちろん完全再現。挑発、ド派手な超必殺技など、各キャラの超豊富なアクションパターンも全く削ることなく移植されるぞ！

臨場感抜群の

最強の正統派レスラー
ビッグ·ベア

商魂たくましい太極拳使い
チン·シンザン

骨法のスペシャリスト
アンディ·ボガード

若きムエタイ·チャンプ
東 丈(ジョー·ヒガシ)

マーシャルアーツの達人
テリー·ボガード

'93年末発売予定

予価 ¥6,000(税別)

新たなる闘い

餓狼伝説2®

がろうでんせつ2

アーケードカード対応ソフト、'94年も続々登場！

'94年内発売予定·予価¥6,000(税別)

接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする、スーパーリアルアクション！

龍虎の拳™
りゅうこのけん

※画面写真はネオ·ジオ版のものです。 ©SNK 1992

'94年内発売予定·予価¥6,000(税別)

WORLD HEROES 2™
ワールド ヒーローズ

総勢14人のヒーローが集結／ 史上最強の栄誉を賭けて、今再び過激なデスマッチが始まる！

※画面写真はネオ·ジオ版のものです。 ©SNK/ADK 1993

移植よ!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
アーケードカード対応ソフト
バッファが可能にした超絶移植ソフト、誕生!
生音サウンド!
グラフィックデータ、アクション、バトルシステムにとどまらず、サウンドまでも一挙に大容量化!CD音源による迫力いっぱいのサウンドが体感できる。キャラの声もネオ・ジオ版と同じだ。アーケードカード+スーパーCD·ROM²の大容量パワーで、「餓狼伝説2」の魅力のすべてを味わえるのは、もうすぐだ!
魅惑の女忍者
不知火 舞
テコンドー一筋の熱血漢
キム・カッファン
泣く子もだまる柔道の鬼
山田 十平衛
アーケードカードでCD·ROM²は大容量・最強マシンへ!!
100メガ以上のアーケードゲームをまるごと再現!!
パワーアップは簡単。お手持ちの*スーパーCD·ROM²/Duo/Duo-R(2メガ内蔵)のカードスロットに、アーケードカード(16メガ内蔵)を差し込むだけ。合計18メガの大きな読み込みにより、大容量のアーケードソフトがプレイ可能になります。対応ソフトも続々登場予定。乞うご期待! ＊CD·ROM²等その他の機種に装着する場合は、同時発売の『カードアダプタ』が必要です。
■'93年12月発売予定 ■発売/NECホームエレクトロニクス
●PCエンジン・アーケードカード(仮称)/予価¥12,800(税別)
●PCエンジン・カードアダプタ(仮称)/価格未定
©1993 HUDSON SOFT ©SNK 1993
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

SOFTWARE TOP10

PCエンジン ソフト・トップ10

6/1 ▶ 6/30

ストⅡダッシュがついに発売された。今後のPCエンジンを引っ張っていくだけのパワーがあるソフトだ。果たして今の流れを変えることができるのか？ カタズをのんで見守ろうと思う。

売り上げTOP・10

まずは予想通りの1位、ストⅡダッシュ。この勢いがいつまで続くか？ さ～て来月はいったいどうなる？

1 ストリートファイターⅡ' 2391

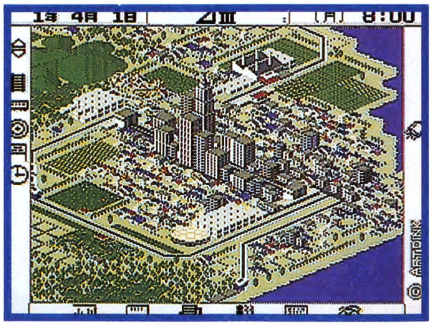
NECホームエレクトロニクス●6月12日発売●9800円

超鳴り物入りで発売されたストⅡダッシュが1位。これだけデキがいいとトップも当たり前って感じるんだけど。みんなどう思う？ しかもあの容量で9800円は安い価格といえる。ただ、パッドが別売り、っていうのがちょっとね。結局ソフトと一緒に買わないと満足に遊ぶことができないし、試しに通常のパッドで遊んでも、楽しさが70パーセント位減ってしまうのが悲しい。ところで、この6ボタンパッドが使えるソフトって今後発売されるのかな？ せっかく買ったんだから、ストⅡだけじゃもったいないよね。

2 A列車で行こうⅢ 421

アートディンク●6月11日発売●9800円

2位に輝いたのは、パソコンの名作シミュレーション、AⅢだ。基本的には線路を敷いて街を作っていき、大きくするのが目的なんだ。でもこのゲームってシナリオに沿った遊び方をするよりは、なんでもいいから、好きなように線路を敷いて電車を走らせ、街を作ってそれをただ、ボ～～～～～～ッと見ているのがいいと思う。たまにはなんの目的もない遊び方っていうのもいいと思うんだけど？ みんなはこのAⅢをどのようにしてプレイしているんだろうか？ おもしろい遊び方があったら教えてちょうだいね。



3 JリーググレイテストイレブンBR 406

日本物産●5月14日発売●7400円

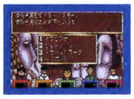
なんと、2ヵ月連続で3位をキープしたこのソフト。いかにJリーグ人気がすさまじいかを象徴するようだ。そういえば、他機種インフォメーションの方のソフトランキングでもスーファミではフォーメーションサッカー2が、メガドラではセガのJリーグサッカーがそれぞれ2位にランクインしているんだけど。それで、ファミコン、ゲームボーイ、ネオジオでも発売されたら、もしかすると全機種制覇!! なんてことになりかねないかもしれない。そうなったらおもしろいけどね。なったらさ!!

4 ゼロヨンチャンプⅡ 268

メディアリング
3月5日発売●7800円

息の長いソフトになった感じだね。拍手!!

5 クイズキャラバン カルトQ 148



ハドソン
5月28日発売●5800円

TVでおなじみのクイズ番組がPCに登場だ。

6	ボンバーマン'93	ハドソン 12月11日発売●6500円	104
7	ダブルドラゴンⅡ～THE REVENGE～	ナグザット 3月12日発売●7800円	71
8	CALⅡ	NECアベニュー 3月31日発売●7800円	68
9	シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ	ビクター音産 5月28日発売●8200円	62
10	ダンジョンエクスプローラーⅡ	ハドソン 3月26日発売●6800円	54

期待度TOP・10

1 天外魔境 風雲カブキ伝

ハドソン
発売中●7800円

561 ロールプレイング

カブキの毒気にあてられた？　読者が１位に祭り上げたカブ伝。でも期待してても決して損はしないデキといえるぞ。ところでみんな、体験版は買ってくれたかな？

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	スコア	アイコン
2	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス 12月発売●価格未定	148	ロールプレイング
3	卒業～Graduation～	NECアベニュー 発売中●7800円	132	シミュレーション
4	モンスターメーカー	NECアベニュー 11月26日発売●7800円	131	ロールプレイング
5	イースⅣ	ハドソン 12月発売●価格未定	130	ロールプレイング
6	餓狼伝説2	ハドソン 12月発売●6000円	95	アクション
7	ワールドヒーローズ2	ハドソン 発売日未定●6000円	92	アクション
8	悪魔城ドラキュラX	コナミ 10月29日発売●7800円	86	アクション
9	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト 発売日未定●価格未定	62	デジタルコミック
10	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム 発売日未定●価格未定	54	ロールプレイング

移植希望TOP・10

1 ファイナルファンタジーシリーズ

スクウェア
ファミコン

201 ロールプレイング

移植度で上位が続いているＦＦだけど、そろそろ６作目の制作発表があるころだと思うんだけど、まだかな～。移植決定発表でもいいんだけどな～!!

ランク	ゲームタイトル	メーカー・ハードの種類	スコア	アイコン
2	3×3EYES	ユタカ・バンダイ スーパーファミコン	198	ロールプレイング
3	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	165	シミュレーション
4	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン アーケード	160	アクション
5	ぷよぷよ	セガ メガドライブ	141	パズル
6	ドラクエシリーズ	エニックス ファミコン	101	ロールプレイング
7	ドラゴンボールシリーズ	バンダイ ファミコン	100	ロールプレイング
8	天地を喰らうⅡ	カプコン アーケード	68	アクション
9	シルフィード	セガ メガCD	54	シューティング
10	星のカービィ	任天堂 ファミコン	43	アクション

読者アンケート：今月のTOP10

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ卍MARU	ハドソン 7800円	954	ロールプレイング
2	ストリートファイターⅡ'（ダッシュ）	NECホームエレクトロニクス 9800円	413	アクション
3	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	354	ロールプレイング
4	スナッチャー	コナミ 7800円	265	アドベンチャー
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	162	ロールプレイング
6	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	121	アクション
7	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	111	アクション
8	天使の詩Ⅱ	RIOT 7800円	110	ロールプレイング
9	A列車で行こうⅢ	アートディンク 9800円	98	シミュレーション
10	PC原人3	ハドソン 7200円	96	アクション

読者アンケート：累計TOP20

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ卍MARU	ハドソン 7800円	4572	ロールプレイング
2	スナッチャー	コナミ 7800円	1502	アドベンチャー
3	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	1402	ロールプレイング
4	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	1175	アクション
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	779	ロールプレイング
6	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	485	アクション
7	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	428	ロールプレイング
8	ストリートファイターⅡ'	NECホームエレクトロニクス 9800円	413	アクション
9	ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー 7400円	385	ロールプレイング
10	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	368	ロールプレイング
11	天使の詩Ⅱ	RIOT 7800円	355	ロールプレイング
12	ファイヤープロレスリング3	ヒューマン 7900円	349	スポーツ
13	PC原人3	ハドソン 7200円	317	アクション
14	ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～	リバーヒルソフト 7800円	284	ロールプレイング
15	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	250	ロールプレイング
16	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ 7800円	186	シミュレーション
17	ダンジョンエクスプローラーⅡ	ハドソン 6800円	170	アクション
17	グラディウスⅡ～ゴーファーの野望～	コナミ 7800円	170	シューティング
19	PC原人2	ハドソン 5800円	139	アクション
19	F1サーカス'92	日本物産 7400円	139	スポーツ

ICON このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　デジタルコミック
パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1M 8M 1～8メガ用カード　SAVE バックアップ対応　両対応ソフト　2MCD専用（スーパーCD-ROM）

取材協力店……………………協力店…博品館（銀座）、マルゼンムセン（秋葉原）、おもちゃのQ（中野）、髙島屋（難波）、おもちゃのデンマーク（江南）、トイズセンター綱島店（横浜）、西武百貨店（つかしん）、ヤマギワホビー館（秋葉原）、キディランド（梅田）、㈱西友オズ大泉店（練馬）、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店（長岡）、ファミコンショップモーリス（中野2店舗、野方店）、ラオックスコンピューターゲーム館（秋葉原）、わんぱくこぞうチェーン（全国）、ハローマック（９店舗）、電脳ザウルス（大阪）、チャドラン（大阪）。

PCエンジンソフトでタイトル名が緑色のものはHuカード、紺色のものはCD-ROMソフトです。

SOFT SHOP INFORMATION FOR GAMEFREAK'

TOP10 PLUS **VOL.4

超大作ソフト、続々発売!!現状レポート

6月〜7月は、超大作ソフトが続けざまに発売された。ゲームユーザーにとってはどれも、待ちに待ったソフトのハズだが、メーカーや小売店サイドとしては、ちょっとやそっとの売れ行きでは、満足しないだろう。それだけの力を持ったソフトだから…。果たしてその現状は？

6月〜7月はユーザー泣かせ月間!!

▲レジの前に堂々と。

6月12日・PCエンジン版「ストⅡダッシュ」発売、7月10日・PCエンジン「風雲カブキ伝」、スーファミ版「ストⅡターボ」発売、7月14日・スーファミ「スーパーマリオコレクション」発売。この6月〜7月はまさに大作ラッシュの月といえる。これらのソフトを待ち望んでいたユーザーはもとより、小売店サイドにしても売れるソフトが連続して発売することに期待を寄せていた。が、逆に発売時期が近すぎることで、ソフト同志が食いあい、ソフトの売れ行きが落ちるのでは、という不安があったのも事実。はたしてその予感は的中してしまうか？

7月中旬現在、大作ソフト四天王の販売状況はっ!?

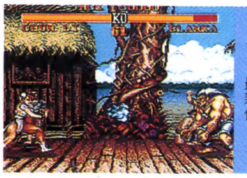
◀PC版ストⅡ。

発売トップをきったPC版ストⅡダッシュは、売り切れにこそならなかったが、好調な売れ行きを示した。

発売当日は絶好調!!

小売店サイドの気持ちとしては、ソフトが分納制（問屋がソフトを小売店に卸すときに、何回かに分けて卸す制度）なので、売り切れを期待していた。が、実際は売れ切れにまではならない店が多かった。店の人の話では、6ボタンパッドの数が足りず、買い控えした人が多かったらしい。決して売れなかったわけではないのだが、ビッグタイトルなだけに、もっと、という気持ちが強かったと言えよう。1月置いて、カブ伝発売。やはり売り切れには届かず。同日、スーファミ版ストⅡターボが発売された。さすがに、売り切れの店もあったようだが、秋葉原等では、次の日でもラクラク買えたようだ。価格的には、2本のストⅡ共に、発売当日は安売りが常の量販店でもほとんどが定価売りをしていた。それでもある程度売れるというのは、このタイトルならではとも言えよう。カブ伝は発売当日から2〜3割り引きで販売していた。店側としては、やはりストⅡターボとぶつかることを考慮して、多少低めの価格設定をしたのではないだろうか？ そして、マリオコレクションだが、売り切れ店が一番多いソフトとなった。やはりマリオというネームバリューは強い。1本のカセットで4つのゲームが遊べるというお買い得感だけではないだろう。ソフトの発売本数が多い現在爆発的に売れるソフトが出現する可能性は低い。ちなみに、7月中旬現在の上記ソフトの売値平均は、PCのストⅡ・約5000円、スーファミのストⅡ・約8000円、カブ伝・約5000円、マリオコレクション・約8000円。

◀カブ伝も好調だが。


◀ストⅡ最新作。

量販店もほとんど定価

◀マリオ強し。

やはり「マリオ」は強い!

ドラゴンクエストⅥ、制作発表さる!!

去る7月7日、新宿・センチュリーハイアットホテルにて、「ドラゴンクエストⅥ」の制作発表会が行われたぞ!! といっても、ゲーム画面などが見られたわけではなく、これから作ります、という発表だけだったんだけど。でもこれで事実上、ドラクエⅥの姿が見え始めてくるわけだし、ファンとしては嬉しい発表会かもしれない。当日は、生みの親である、堀井雄二氏を始めすぎやまこういち氏、そしてⅥのプログラムを担当するスタッフが出席。制作開始の挨拶をするにとどまった。詳しいゲームの情報に関しては、来年初頭から、公開する予定とのことだ。何はともあれ、怪物ソフトがいよいよ動き出したぞ!!

そして伝説は受け継がれる

▲やはり中心は堀井氏。

MONTHLY PC ENGINE 9

CONTENTS

NO.57／SEPTEMBER 1993

Cover illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

SPECIAL MENU

8月9日発売!!最新ソフトが体験できる!! 10

CD-ROMカプセル3 発売直前特集
マイト&マジックIII／ルイン
ブラッドギア／ネクタリスI
機動警察パトレイバー／卒業

真・女神転生 世紀末TOKYOサバイバル 67

風雲カブキ伝イベントガイド 月に歌えばロンドンの巻 100

NEW GAME SPECIAL PART.I

風の伝説ザナドゥ 14 **イースIV** 22
悪魔城ドラキュラX 18

三國志III[26]／スーパーダライアスII[28]／蒼き狼と白き牝鹿[30]
麻雀オンザビーチ[31]／チャンピオンシップ・ラリー[32]
インペリアル・フォース[33]／幽遊白書[34]
ただいま勇者募集中[35]／PCココロン[35]

別冊付録●使える技だけを集めた決定保存版!!
激烈技パーフェクトコレクション1988～1993

NEW GAME SPECIAL PART.II

マーシャルチャンピン／フェイスボール 124
秘密の花園／フラッシュハイダース
SWORD MASTER／機装ルーガ
女神天国(パラダイス)／ゴジラ／開発情況

MONTHLY DATAFILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10 6
PCエンジンプラス 59
連載テクニカルコラムHYPER BOX●中本伸一氏
PCメディアプレス 82
奇想天外スペシャル●カブ伝発売記念対談 86
新レビュー大作戦!! 130
スーパーファミコン、メガドライブ、NEO・GEO
他機種ソフトINFORMATION 132
メーカーからキミへ愛のメッセージHOT LINE 138
COMING SOON 139

TECHNIC&ANALYSIS

ゲーマー倉持直伝 究極の攻略(ストII') 108
攻略園 110
激烈技スペシャル 118

VARIETIES

モンスターメーカー 36
ルインパーク 38
エメラルドドラゴン 42
YAWARA!2 44
連載小説
ブラッド・シティ●飯島健男 51
ニンジン倶楽部 75
突撃!!バーチャル野郎!総天然色版 94
遊楽専業団 96
千葉麗子のゲードルで行こう!Vol.3 106
プリンセスカフェ／山崎亜弥子 122
連載まんが
事勿エンジン御殿●雑君保プ 136

ET CETERA

アイレム新作RPGタイトル発表 40
7月号ビッグプレゼント当選者発表 81
愛読者アンケート／アンケートはがき 90・91
ビッグプレゼント 93

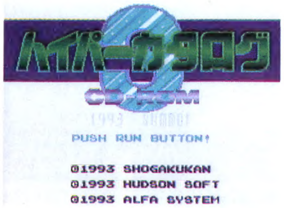
GAME INDEX

アイレム新作RPG（ソル・モナージュ）	40
蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～	30
悪魔城ドラキュラX	18
イースIV～The Dawn Of Ys～	22
1552天下大乱	112, 119
インペリアルフォース	33
ウィザードリィI・II	114
エメラルドドラゴン	42
オルゴール	130
風の伝説ザナドゥ	14
機装ルーガ	126
機動警察パトレイバー～グリフォン篇～	10
ゴジラ～爆闘烈伝～	127
三國志III	26
Jリーググレイテストイレブン	119
CD電人～ロカビリー天国～	130
真・女神転生	67
スーパーダライアスII	28
ストリートファイターII'	108, 120
SWORD MASTER	126
卒業～Graduation～	10, 130
高橋名人の冒険島	119
ただいま勇者募集中	35
チャンピオンシップラリー	32, 131
TVスポーツバスケットボール	119
天外魔境　風雲カブキ伝	100
ネクタリス	10
眠れぬ夜の小さなお話	131
PC原人3	119
PCココロン	35
秘密の花園	125
ファイヤープロレスリング3　Legend Bout	119
フェイスボール	125
フラッシュハイダース	126
ブラッドギア	10
マーシャルチャンピオン	124
麻雀オンザビーチ	31
マイト&マジックIII	10
女神天国（パラダイス）	127
モンスターメーカー	36
YAWARA！2	44
幽遊白書	34
ラングリッサー～光輝の末裔～	110, 131
ルイン	10, 38
レインボーアイランド	118

CD·ROMカプセル3

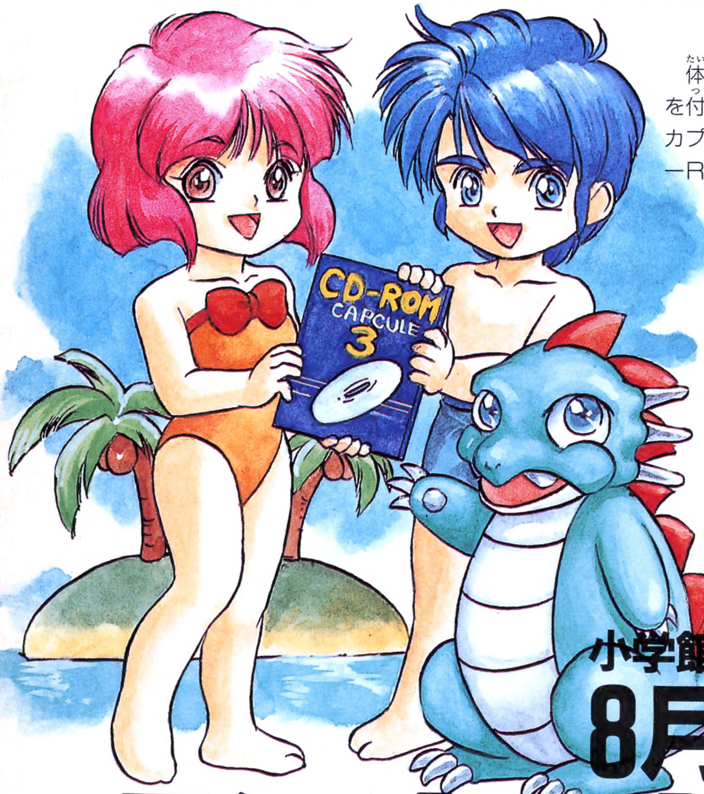
月刊PCエンジン
特別編集MOOK

またまた登場のCD-ROM付きムック3号もタップリ楽しめる内容だぞ!!



月刊PCエンジン編集部の特別編集MOOKとして、もうすっかりおなじみのCD－ROMカプセルの最新版が、この夏にいよいよ登場。今度は6本の体験版＋2つのオリジナルコーナーを収録。遊べる体験版もグーンと増えて、ますますおもしろくなったCD－ROMカプセル3は、もうすぐ発売だ！

↑この表紙が目印!!

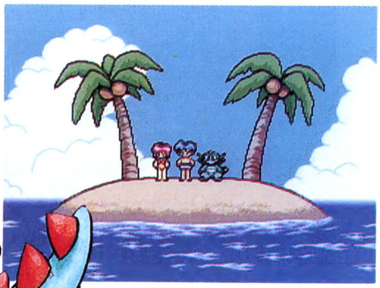


体験版のPCエンジン用CD－ROMソフトを付けて、去年の12月に発売したCD－ROMカプセル、そして、今年の5月に発売したCD－ROMカプセル2と、いずれも大好評だった。

そして、この夏、さらにパワーアップしたCD－ROMカプセル3が登場するのだ。第3号のCD－ROMには、『マイト&マジックIII』を始め、ゲームの体験版が6本、カプセルオリジナル企画が2本と内容充実。

MOOKの方も、ジョー・スパークス、アイアン・へリックスなど海外のCD－ROMクリエイターのインタビューなど、いろいろな企画が目白押し。

遊んでよし、読んでよしのCD－ROMカプセル3は、定価2900円、8月9日ごろ、全国の書店さんで発売予定。売り切れないうちに買ってね。



お近くの書店さんでお買い求め下さい!!

小学館より

8月9日発売 定価2900円（本体2816円）

発売直前特集

カプセル3には6本の体験版+αを収録！

今回のCD-ROMカプセル3に収録した体験版ソフトは全部で6本。そのうち、実際にプレイできるのが4本。しかも、今回はRPG2本とシミュレーション1本という、遊びごたえタップリの内容。また、ビジュアルデモが見られるソフトも2本入っているぞ。

PLAY OK　マイト&マジックIII

ハドソン●10月29日発売予定●6800円

街の中、そしてダンジョン!! 1クエストたっぷり遊べるぞ!!

ハドソンからこの秋に発売されるこのソフトは、海外でも大ヒットした本格ファンタジー3DRPG。次々に出されるクエストを達成しながら、心の底からファンタジーの世界に浸れる1本なのだ。

カプセル3では、この『マイト&マジックIII』の体験版として最初のクエスト部分を収録してある。

体験版といっても、コイツはボリュームタップリで、ちょっとやそっとじゃクリアできないのだ。もちろん、レベルもちゃんと上がるようになっているので、じっくりとキャラクターを育てながら遊ぼう。

◀地下の魔法の独房に捕らえられたモルフォスを解放するのが、最初の目的だ。

◀ここがファウンテンヘッドの街の中。この中には、いろいろと冒険に役立つ施設がある。

▶街の中にも、巨大なモンスターがウヨウヨしている。ピンチになったら逃げ出そう！

▶体験版では、街の外には出られないが、街の下に広いダンジョンが広がっているのだ。

PLAY OK　ネクタリス

ハドソン●発売中●5800円

あの名作シミュレーションを6面まで収録！プレイが終わると…

このタイトルを見て、古くからのPCエンジンユーザーは、あれ？　何で？って思ったんじゃないかな。そう、ここに収録したのは、まぎれもない、あのネクタリス。もちろん、実際にプレイできるのだ。

このカプセル3では、ゲームの6面までを収録してある。こんなふうに、昔懐かしいゲームが収録してあるっていうのもいいんじゃないかな？

ここに収録してある6面のゲームが終了すると、あることが起こるのだが……。

◀マップもそれほど広くなく、シミュレーションの初心者でも手軽に遊べるようになっているのだ。

▶戦闘シーンは、こんな感じのグラフィック。地形効果や包囲効果をうまく使って戦おう。

ネクタリスってどんなゲーム？

新しいPCエンジンのユーザーの中には、知らない人もいるんじゃないかな？　この『ネクタリス』っていうのは、簡略化されたシステムと素早い思考で、PCエンジン初期のシミュレーションの傑作として、いまだに多くのファンをもつソフト。まだ遊んだことのない人は、ぜひこのカプセルでプレイしてみよう。

PLAY OK　ブラッドギア

ハドソン●発売日未定●価格未定

ハドソンの3本目はSFタッチの新作アクションゲームだっ!!

ハドソンからはもう1本、まだ発売日も未決定の横スクロールロボットアクション『ブラッドギア』が収録されているのだ。

このソフトは、オープニングビジュアル、そしてゲームの導入部分が少し遊べるようになっている。ビジュアルシーンは、なかなか迫力があるぞ。

◀左側が自機、右側が敵のメカで、コイツに会うまで遊べるのだ。

▶よく描き込まれたビジュアルシーン。サウンドもカッコイイぞ。

©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY HEADROOM ©1991 NEW WORLD COMPUTING, INC. ©1989 HUDSON SOFT ©HEADGEAR・EMOTION・TFC・SHOGAKUKAN ©1993 FUN PROJECT ©1993 SHOGAKUKAN ©1993 Alfa System cRED ©1993 Fill in Cafe Co., Ltd ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1993 小学館プロダクション ©1993 リバーヒルソフト ©1993 HUDSON SOFT

●「CD-ROMカプセル3」は地域により、8月10日発売になる場合があります。

VISUAL DEMO

機動警察パトレイバー グリフォン篇

リバーヒルソフト●9月30日発売●7200円

人気デジコミ・パトレイバーのビジュアルデモが見られるのだ!

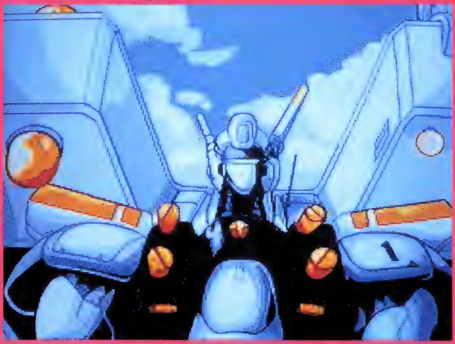
いよいよ映画の公開も迫り、ソフトの発売も間近。いやがうえにも盛り上がる全国のパトレイバーファン。そんなキミのためにも、カプセル3では、リバーヒルソフトから発売されるデジタルコミック『機動警察パトレイバー～グリフォン篇』(通称・デジパト)のビジュアルデモを収録しているのだ。

ビジュアルデモといっても、収録しているのはオープニングだけじゃない。オープニングに引き続いて、ゲームの見所が、いくつか紹介されているのだ。もちろん、デジパトのウリである、なめらかに動くフルアニメーションシーンも見ることができるぞ。

また、今月はデジパトのストーリーも発表になったのでそれも合わせて紹介しよう。

◀ビジュアル満載のオープニングシーン。もちろん、OVAと同じサウンドが入っているのだ。

◀ゲームの基本画面はこのようなコマンドやメッセージウインドウから成り立っているのだ。



PATLABOR Chapter of Griffon STORY

晴海の国際展示場で行なわれたレイバーショウ。会場の警備に当たっていた特車2課の前に、突如現れた黒いレイバー。

激戦の末、2号機大破、遊馬、熊耳の負傷という大きな痛手を残し、この黒いレイバーは空を飛んで逃げ去った。

この黒いレイバー・グリフォンこそ、最新のオペレーティングシステム・アシュラを搭載した、シャフト企画7課が開発したレイバーであった。だが、特車2課は、まだそのことを知らない。

山中に黒いレイバーの残骸を発見した当局だが、それもカモフラージュであった。また、黒いレイバーが来る。そう思っていた特車2課だが、予想に反して黒いレイバーは動かなかった。

やがて、グリフォンとの戦いの傷もいえた特車2課・第1小隊に、イングラムより高スペックの最新鋭機・ゼロが導入された。

そのゼロの活躍を遠くで見ている人物がいた。シャフト・企画7課の内海課長であった。そう、再びグリフォンが動き出したのだ……。

PLAY OK

ルイン～神の遺産

ビクターエンタテインメント●10月末発売●8800円

カプセルオリジナルのシナリオを収録

ビクターエンタテインメントからこの秋発売される『ルイン』。カプセル3では、カプセルのために書きおろしたシナリオの、オリジナルバージョンのゲームが遊べるようになっている。

まだ開発途中のバージョンで、実際のゲームとはかなり違う部分が多いけど、ルインの持っている独特の雰囲気はわかるんじゃないかな?実際のゲームについては、38ページからのルインパークの記事を読んでね。

◀オープニングビジュアルは、ジャン+オルテナ、シャロル+シュバルツの2種類ある。

▶シナリオは、カプセルのために書きおろしたオリジナルなのだ。

VISUAL DEMO

卒業 ~Graduation~

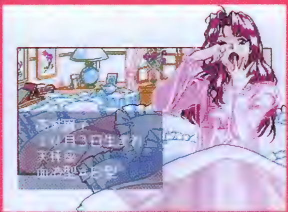
NECアベニュー●発売中●7800円

歌付きオープニングがタップリ楽しめる

女の子たちを無事に卒業させるという大人気のシミュレーション。もう発売されちゃったけど、このゲームのビジュアルデモも収録してあるぞ。

ビジュアルデモといっても、女の子たちのビジュアルや音声、そして歌などがタップリ楽しめるようになっているのだ。

まだゲームを手に入れていない人は、ぜひこの体験版を見てほしいな。



◀ここでは、女の子たちのしゃべりかたで、各キャラクターがどういう性格かわかる。

▶女の子のグラフィックの後には、オープニングの歌が収録されている。

◀デジパトの特徴の一つであるフルアニメーション画面。実際に見てもらえばわかるけど、本当になめらかによく動くぞ。

▶デジパトでは、オマケのコーナーも充実。これは、オマケコーナーの一つ『じゃんけんぽんドカーン！』だ。

デジパトテレカプレゼント

デジパトテレカを3名にプレゼント。ほしい人は、ハガキに住所、氏名、年齢を書いて〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン⑨デジパトテレカ係まで。8月28日消印有効。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。

▲

映画情報 公開迫る！ PATLABOR 2 The Movie

全国松竹洋画系で8月14日よりロードショー

待望のパトレイバーがスクリーンに帰って来た

前作を上回るスケールで描き出される『パトレイバー2』がいよいよ公開される。

2000年冬。大阪府警及び神奈川県警のレイバー隊創設に伴い、特車二課も大きく変化し、第二小隊の隊員たちは独自の道を歩んでいた。

そんなある日、F16が横浜ベイブリッジを爆破。報道はそれが自衛隊機であると告げるが、自衛隊に該当機はなかった。そして、それが発端だった。

メディアが次々と沈黙し、人々は混乱、警察や自衛隊は敵、味方が判別できないまま、独自の行動をとりはじめていた……。

というのがストーリー。綿密なロケ、そしてCGによる演出などを加えた期待の1作が、いよいよこの夏公開されるぞ。

◀どの部隊が敵でどの部隊が味方なのか？情報のない東京で、新たな戦いが始まりつつあった。

▶新たに創設された装備開発要員として篠原重工へ出向していた遊馬。かなり大人びた雰囲気になっている。

◀パトライト、桜の代紋などの装備が外されたイングラム。

◀アクセスザムービーも発売中。

カプセルオリジナル企画も充実

カプセル3には、体験版のほかにも下のような2本のオリジナル企画が収録されているのだ。

［ハイパーカタログ3］

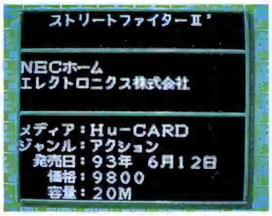
ハイパーカタログ2に6月までのデータを追加

すっかりおなじみのPCエンジンゲームデータベース『ハイパーカタログ3』。

この号では、2号までのデータに、さらに今年6月までに発売されたゲームのデータを追加。その件数は、なんと491本。

PCエンジンのゲームを探したいときなど、手元にあると便利なコーナーだぞ。

◀前号までなかった「デジコミ」というジャンルを新たに追加。



▶6月に発売されたソフトのデータまで入っているぞ。

［PC原人4コマ劇場］

本誌で連載したマンガが、デジタル4コマに

画面で4コマ漫画があったらおもしろいんじゃないか？ということで、実験的に作ってみたのが、この『PC原人4コマ劇場』。元になったのは、月P本誌で連載していたPC原人の4コマンガだ。

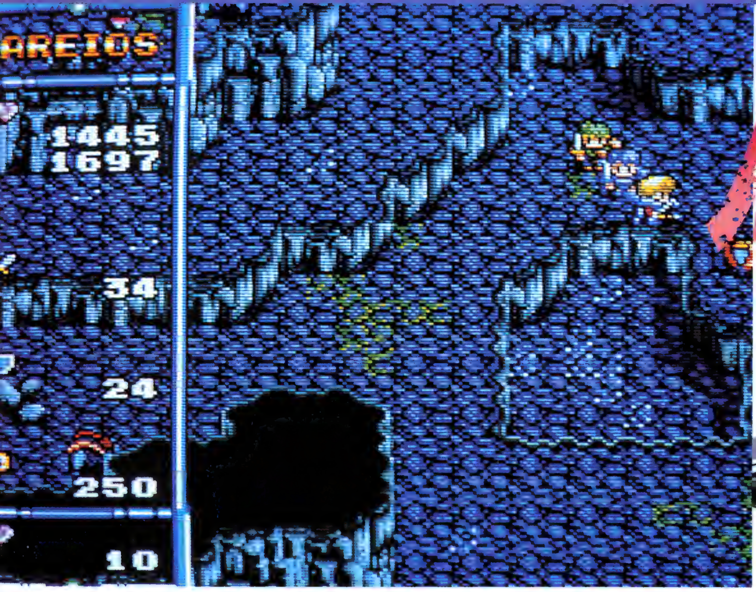
サウンドや動きが加わっているので、紙面で見た4コママンガがより新鮮に見えるぞ。

◀4本の4コママンガを収録してあるのだ。

▶画面で見ると、また違ったおもしろさがあるのだ。

New Game

早くも秋から年末にかけての大作が勢ぞろい。どれもこれもおもし



剣と魔法の地イシュタリアが舞台だ

一千年の昔、邪竜ダルダンディスと英雄王アイネアスの激しい戦いがあった世界…。それが『風の伝説ザナドゥ』の舞台となるイシュタリアという場所だ。

この戦いのときに、邪竜の持つ宝玉・クレーネジュエルをアイネアスが手にし、戦いに勝った。宝玉は常に清らかな青い光を放ち、その光を浴びたものは誰でも魔法が使える、という不思議な力を秘めているのだ。

つまり、この光が届かないところでは魔法は使えないのである。アリオスが活躍する現在でもそれは変わっていない。イシュタリアの城の尖塔にある宝玉の光が届かない遠方では、魔法を使わずに人々は暮らしている。

だが、ヒロインのソフィアだけはこの光なしに魔法を使えるという。彼女はいったい…!?

▶これがイシュタリアのイメージマップ。実際のゲームがこんな地形になっているわけではないけど、雰囲気はこんな感じだ。

◀イシュタリアの地に暗雲が立ち込める。アリオスは運命のままに戦いに身を投じなければいけないのか。

ドラゴンスレイヤーシリーズ第8弾として超大作

ろそうな　だけに、どれを買ったらいいのか迷っちゃうね。

ザナドゥ

誰でも同じように楽しめる新システムを持ったアクションRPGだ!!

日本ファルコム／発売日未定／価格未定

『イース』や『英雄伝説』など、PCエンジンでもおなじみの名作RPGを次々と生み出してきた日本ファルコムが制作している、PCエンジンだけのオリジナルRPG。それが、この『風の伝説ザナドゥ』だ。

　開発も順調に進んでいるので、これからもより新しい情報を紹介していくぞ。

　このゲームのコンセプトを制作サイドである日本ファルコムは「プレイして気持ちのいいRPG」だという。先日取材にいって実際に遊んでみたところ、まったくその通りだと実感！

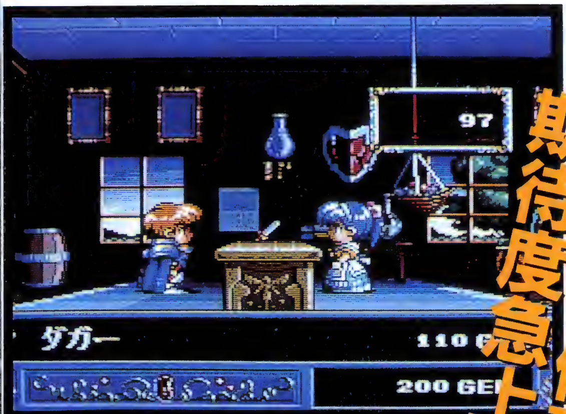
　レベルアップひとつとっても、無駄な経験値かせぎがまったくいらないシステムを採用しているから、とっても快適だ。

◀フィールドなどにいるモンスターたちとは体当たりで戦闘。

◀死んで幽体となっても、町の教会にいけばすぐに元通り。

◀HPを回復するとダメージの度合に応じて最大HPがアップ！

▶右側に並んでいるのがメインコマンド。数が多いだけじゃなくて、便利かつ使いやすい心づかいがなされている。

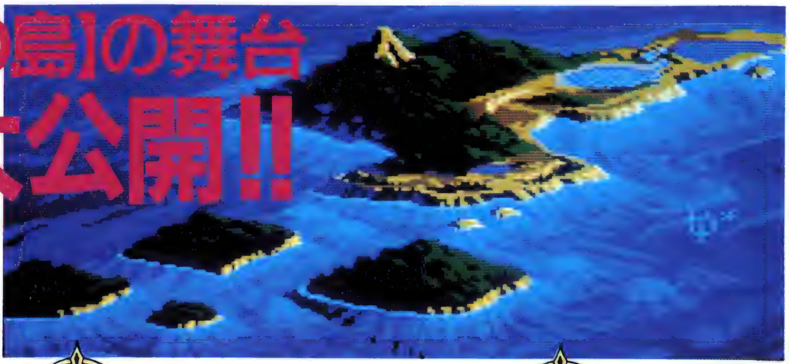


「風の伝説ザナドゥ」期待度急上昇中!!

RPGがその全貌をあらわす!

©日本ファルコム

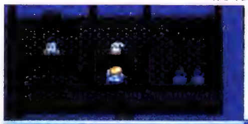
序章【逃亡・さいはての島】の舞台
イクティア島大公開!!



『風の伝説ザナドゥ』には12の章があり、それらがひとつになって大きな物語を形成している。今月紹介する序章は、その名の通りこれから始まる戦いの幕開けとなるお話だ。町やダンジョンなどもたくさん登場するぞ。

イクティア港

実質上のゲームスタート地点がここ。モンスターとの戦いで敵の策略にはまり、謎の男にこの島に連れてこられるのだ。次の船が来るまではしばらくこの島で過ごさないといけないようだから、まずはここで情報収集かな。



▼港には武器屋さんもあるから、前の武器の熟練度が最高まで上がったら買いかえよう。

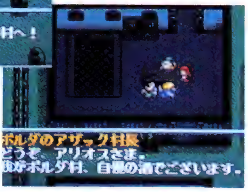
▲港にある案内所では、次に船が来るのがいつかわからないようだ。さて、どうする？

◀教会のシスターに会いに行くと、彼女はすべてを知ってるようだが…。

ポルダ村

イクティア港の北にあるのがここ、ポルダ村だ。この村ではお酒、特にリンゴ酒が名物だったようだけど、最近は新しいお酒ができてそちらに力を入れているみたいだ。また、さらに北にあるカスタ村と仲が悪いらしいぞ。

▼未成年のアリオスにお酒を勧める村長さん。この後どうなるかはやってみてのお楽しみだ。



▲村人総出のお出迎え。王軍百騎長として名声を轟かせているだけに、アリオスはどこでも有名。

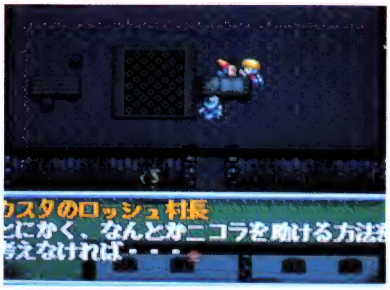
◀村の出入口でなにやらもめ事。いったいなにが原因なの？

カスタ村

もともとは兄弟だったポルダとカスタ。彼らがそれぞれ作ったのがこの２つの村というわけだ。こちらではブドウ酒が有名みたいだけど、最近ポルダ村の新しいお酒のせいで影が薄いみたい。でもその裏には何かありそうだぞ…！

▼こちらの村でもアリオスは大歓迎。歓迎のされ方や名産品まで同じなのに仲が悪いなんて…。

▲ポルダ村からさらに北へ進むと、このカスタ村に到着。距離はないけど、途中にはモンスターが！

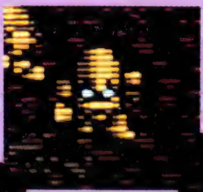


◀ニコラって誰？ 助けるって？ ポルダ村のもめ事と関係があるのか。

◆イクティア島◆ 生息MONSTER図鑑

自然が豊かなイクティア島には、モンスターがいっぱい。そんなに力が強くないスライム程度ならまだいいのだけど、序章の後半になるとアリオスはさらに強いモンスターたちと戦うことになるぞ。

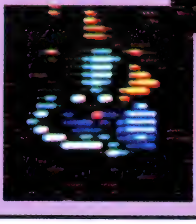
▲赤、青、銀。３種類のスライムがフィールド上でアリオスを襲う。そんなに手強い相手じゃないぞ。



▶のそのそと歩きながら、集団で襲ってくる。油断していると思わぬ痛手を受けるぞ。

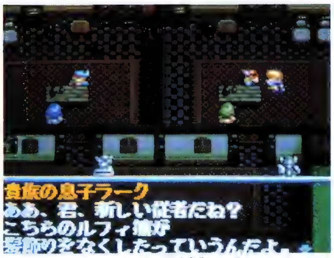
▼硬い皮膚に覆われているだけあって、何回か攻撃しないと倒せないぞ。

◀剣を片手にアリオスに向かってくる。攻撃力が高いのかな。



貴族の別荘

島の西側にある建物は貴族の別荘だ。ここには貴族の息子たちが4人と従者が1人住んでいる。どうやら、なくし物をしてこまっているおぼっちゃまたちのかわりに、病気の従者が探しに行こうとしているみたいだ。彼らの話をよく聞けば、手助けしてあげる方法がわかるはずだ。



▲こともあろうに王軍百騎長にこの態度！　でも、やっぱり人助けは騎士の心得だよね。

▲ベッドに寝込んでいながらも探し物を見つけ出そうとする従者さん。まさに従者の鏡！？

炭焼き小屋

カスタ村のはるか北東に位置する炭焼き小屋。ここにはテオという人が1人でひっそりと暮らしているだけで、その他にはだれもいないようだ。

そんな彼は、アリオスが話をしようとしても取り合ってくれない。いったい何がかれをそこまで警戒させているんだろう？

▲どうやら以前はお酒を造っていたようだ。ということは、ポルダかカスタ村の人なのか？

▲テオの家のとなりには炭焼きの窯などが並んでいる。でもこんな所にもモンスターが！

北の洞窟

北の洞窟には、いくつかの宝箱と酒樽があるだけで特に目新しいものはない。ただし、これは初めて行ったときのお話。

序章が進むに連れて事態は変化し、ついにここからモンスターが発生しだす。

またこの洞窟の奥は、横から見た視点のアクションでゲームが進行するぞ。

◀モンスター発生後の洞窟。そこら中にモンスターがウヨウヨしているぞ。

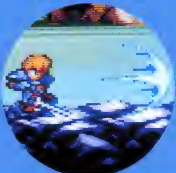
▼とある事情で3人を引き連れて歩くアリオスたち。

◀ここが北の洞窟の入り口。一番近いカスタ村からでもかなり距離がある。

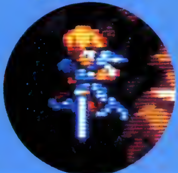
▲洞窟の奥には、さらに深い通路が。そしてそこではモンスターたちとの戦闘が待っているぞ。

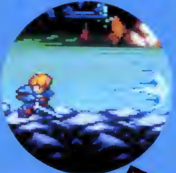
サイドビューではこうして戦え！

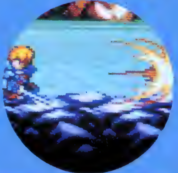
アクションシーンでは、方向キーで移動、Ⅰボタンでジャンプ、Ⅱボタンで攻撃ができる。操作を身に付けて戦闘開始！

【横攻撃】


【上攻撃】

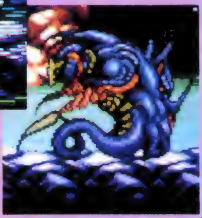
【下攻撃】


【しゃがみ攻撃】


【ため攻撃】


【必殺回転攻撃】

▼洞窟の奥で待ちかまえているボスキャラ。手強いぞ！


▲すばやく移動するうえに、耐久力もなかなかあるやっかいなモンスター。

プレゼント

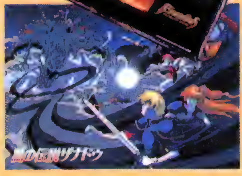
ここで紹介しているファルコムオリジナルグッズを各5名にプレゼント。ほしい賞品名を書いてあて先まで送ってね。（8月29日〆切）

▶ガウビーチボール

▲ブランデッシュジグソーパズル2

◀風の伝説ザナドゥポストカードセット

◀ブランデッシュポストカード2


◀風の伝説ザナドゥポストカード1

◀風の伝説ザナドゥポストカード2

プレゼントのあて先▶〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン ザナドゥプレゼント係

聖なる守護があるかぎり
この世界はわたさない。

生ある限り、永

ドラキュラ伯爵の復活。それは、世界がまた闇に覆われるということを意味する。暗黒の世界が再び到来するのだ。コウモリが飛び交い、魔物が徘徊する村々、町々。教会は焼かれ、人々は悪魔の存在に恐怖する。たったひとつ守り続けてきた十字架も、悪魔の爪先は奪っていってしまうのだ。それが彼の、奴らのやり方なのだ。

コナミ／10月29日発売予定／7800円

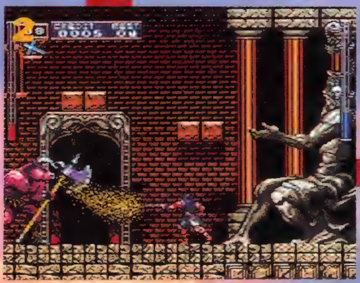
悪魔城ドラ

血の輪ロンド廻

今年、最高のゲームソフトと断言しても過言ではない、コナミSCD第三弾「悪魔城ドラキュラX」。

このPC版で10作目を迎えるという実力に恥じないアクションとしての完成度、CDサウンドを堪能できる満足度、そして、未だかつて誰も見たことのない仕掛けが味わえる愉しみ。どれをとっても、究極至極の出来といってよいだろう。

今までの「ドラキュラ」シリーズと大きく違うのは、CD-ROMによるビジュアルシーンとCD音源のサウンドが入ったことだ。シリーズのファンにとっては、イメージが壊れやしないかと一抹の不安はあると思う。だがその心配はおそらく杞憂で終わることになるだろう。



また、まだ公表はできないのだが、今作品にはシリーズ初という試みも隠されている。このあたりからも、新しい「ドラキュラ」が誕生したのだと思ってもらいたい。

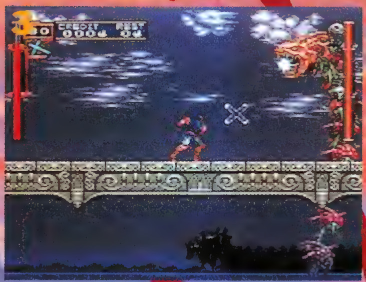
たとえこの世が闇
愛を誓う、死が二人

遠の愛を誓う

だが、決して悪の闇に屈しないものがある。そう、大切な人を守る心。愛する心。リヒター・ベルモンド。遠き時代より闇と戦う宿命を背負った血の子孫。彼もまた、愛するべきもののために戦う。伯爵に奪われた恋人を助けるため、そしてどんな闇にも屈しない永遠の誓いを貫くために……。

キュラX™

© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



新生「悪魔城ドラキュラX」は、また、従来の名作シリーズから良いところだけを受け継ぐ優等生という顔も持っている。ファミコンやゲームボーイ、そしてスーパーファミコンとリリースを重ねていくごとに、洗練され、攻撃時の判定、敵のバランスなど、より遊びやすくなってきた。そのバランスの集大成とも言うべき作品が、この「X」なのだ。

「X」は喩えるなら初代の「悪魔城伝説」に近い設定になっている。ステージの分岐や、さらわれた恋人を救出するなど、お約束の設定も引き継がれているぞ。

写真1/先制攻撃が絶対条件だ。射程範囲ギリギリで敵を叩け。

写真2/迫力と緊張が連続するボスバトル。限られた体力の限界まで戦いぬけ。そうすれば勝利もみえてくる。

写真3/ブリッジの上での決戦。息もつかせぬ敵の動きに翻弄されるな。

写真4/1対1の勝負に妥協は許されない。対ボス戦での緊張感はほどよく気持ちがしまるはず。

になっても永遠に
を分かつまで　。

たとえ闇がこの世界を覆っても、想いはかわらない。

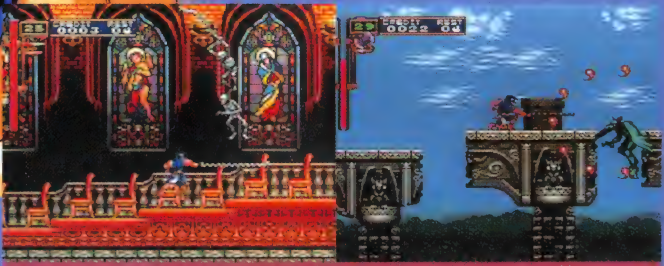
超絶美のグラフィック、最高のCDサウンド「X」をプレイできる贅沢を味わえ!!

今月も、新たな画面を入手できたので、一挙大公開するぞ。発売まで少し時間があるけど、写真を見ればその完成度の高さがわかるはず。

さらに特殊攻撃の数々や、ド迫力のボス、そして明かされる衝撃の事実や、裏ステージなど、おさえどころは山盛りだぜ。

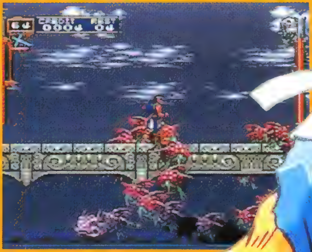
詳しいステージ紹介や、攻略は、いよいよ次号から展開していくことになるぞ。まだ見ぬとんでもない仕掛けにあふれたステージをビシバシ紹介していくから、みんなの熱ーい声援を待っているぞ!!。

Dracula·X



▲いてもたってもいられないくらい、早く遊びたい。前シリーズをやり直す？

Dracula·X 必殺技で敵を撃破せよ!!



リヒターは通常のムチ攻撃の他に、アイテムを取得すると、特殊攻撃ができる。アイテムによって効果は様々だが、敵などを倒して入手するハートの数によって使用が可能となる。

方向キーの上＋Ⅱで単体としての攻撃。ハートの数が20以上（アイテムの種類により異なる）あれば、セレクトボタンで、全画面攻撃が可能だ。

Dracula·X 表裏の全ステージを撃破せよ!!

ステージは全９ステージ。だが、これ以外に、裏ステージが存在する。これは、表の通常ステージの隠し通路などからいけるもので、表ステージと似ているものもあるなどかなりのボリュームで楽しめる。ぜひ確かめてくれ。

▲真のクリアは全ステージを制覇してからだ。

Dracula·X 超強力な敵キャラを撃破せよ!!

ステージ最後に待ち受けるボス。「X」のボスはどいつもこいつも並の奴らではないぞ。当然難易度によって攻撃パターンが異なったり、予想もつかない攻撃をしてきたりと、演出面でもとんでもないものを見せてくれるはずだぞ。

◀決して後にはひけないぞ。心してかかれ！

◀超燃えバトルが展開する。絶対ハマってやめられないぜ!!

死中に活を求めろ!生き残るのは自分だっ!!

Dracula-X

特殊攻撃の使い方で勝負は決まる!!

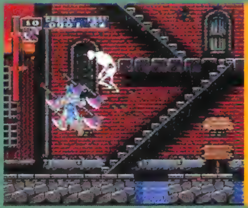
前回に引き続き、今回もアイテムの紹介をしよう。アイテムはこの他にも存在するが、いずれ全種類を一気に紹介するので待っていてほしい。アイテムの出現する位置は決まっている。使い所を間違えないように。

十字架にかけて誓おう 必ずや伯爵を倒すと!!

AXE 斧

▶たぶん、最初にお目にかかるアイテム。斜め上の範囲を攻撃できる。

斧は、通常では、斜め上に飛ぶ。ハートがたまれば、セレクトで右の写真のように全画面内に飛んで行く。上空の敵などには効果的だが、接近する敵には当たりにくいのでは。

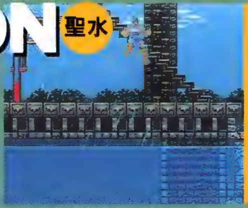


◀カタメの敵を一掃するにはもってこいだ。

HOLY POTION 聖水

▶悪魔を倒すにはお約束の武器、聖水。左右にまけば、弾幕にもなる。

リヒターは攻撃中にも左右に向きが変えられる。これを利用すれば、左右両方に聖水をまき、敵を寄せつけなくすることも可能だ。全画面攻撃では、聖水の雨がふる。



◀聖水の雨。悪魔にはたまらん。

K-KISS

MONTHLY PC ENGINE KONAMI INFORMATION

REVOLUTION

■夏だ、ビーチだ、マーシャルだ!の巻

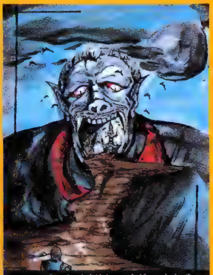
「X」に続き、新タイトルも発表!! コナミ'93秋の攻勢に絶対注目してくれよな。というわけで、今回も早坂ねーさんと小僧のコーナーです。

小僧:ねーさん、夏だよ。夏こそ、ホラーだよ。早くXやりたいよぅ。
早坂:わかるわ~その気持ち。でもねでもね。ドラキュラやるには秋の長ーい夜が絶好なの。だからもう少し待ってちょうだい。
小僧:それにしても、リヒターはムチさばきがうまいよね。女王様にならったの?
早坂:ガクッ。ベルモント家の血が流れてるからよ。センスは抜群なんだから。
小僧:リヒターとアネットってどうなるの?
早坂:恋人同士が離ればなれになっているなんてかわいそうよ。はやく再会してハッピーエンドになればいいのに……。
小僧:CDサウンドもベリーいいよね。
早坂:かっちょいいでしょ。早くみんなに聞いてもらいたいな。
小僧:そうそう、新作も発表で。
早坂:「マーシャルチャンピオン」です。(P124参照)平成版のイーアルカンフーなのだ。それと、この夏はイベント三昧です。ゲームザウルス、CSG、AMショーみんな会場に行きます。みんな遊びにきてね。あかんなー、いい若い娘が仕事ばかりしてたら。さみしい。さみしいねーさんに励ましのお便りくださいね!

K-KISSお便りClub

お便りも受け付けておりまーす。どんどん送ってくださいね。

▲(大阪府/堂田探)投稿第1号さんです。



▲(和歌山県/永井慎也)伯爵がこわいよぉ。

かつて栄華を誇った「超古代文明」と「有翼人」とは…!?

ハドソン／
12月発売予定
／価格未定

夢のような冒険と感動を体験させてくれた『イース』シリーズ。その魅力は、なんといってもゲーム全体に広がるあたたかさと、主人公のアドルや彼をとりまく魅力的な仲間たち。そして、僕たちの想像を越える深いストーリーだ。

年末の発売に向けて鋭意制作中のⅣでも、このあたりの基本姿勢は変わらない。今月新たに入手した情報でも、それは、はっきりと確認できる。

特に「超古代文明」と「有翼人」という、物語のカギをにぎりそうな2つのキーワード。これらがどのような形で物語にからんでくるのか、謎はますます深まるばかりだ…。

エルディール▶

聖域の城に1人、最後の有翼人である彼は何を想うのか

外見からの推測では25～28歳だが、実際の年齢は不詳。聖域に住む最後の有翼人として、かつてはひっそりと暮らしていたが、グルーダたちにそそのかされて封印を解いてしまう。その封印とは、聖域の城の奥深く、禁断の間にある黒い真珠の力を解放してしまうこと…。それ以来邪悪な力（魔法）を持ち、失われた黄金都市の王となることをもくろんでいる。

◀聖域の城には女神像らしきものがあるが、イースと関係が…?

これが本邦初公開!オープニングビジュアルだ!!

今月はついに『イースⅣ』のビジュアル画面を入手！　かつてのアドルの勇姿が、すべての災厄の元凶ダームが、そしてアドルの勝利を信じてじっと祈りを捧げる２人の女神が、美しいグラフィックで再現されている。

これらのシーンは、オープニング１で使用されるもの。ここでは『イースⅡ』の最後のシーンがビジュアル化されているが、実はオープニングはこの他にも２つあるらしい。ところで、ここで登場している４人、Ⅳでも登場する予定はあるのだろうか？

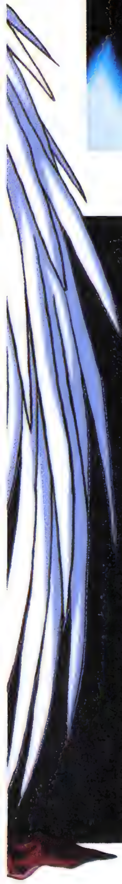
最後の戦いを見守るフィーナとレア。現在は石化した状態のまま廃坑（イース中枢）で眠っているはずだが…。

「フィーナ、レア、そしてみんな、今こそ僕は魔の元凶を断つ…!!」

▲魔の力に唯一対抗できるクレリアの剣をたずさえて、アドルは最後の戦いに向かう。

▲女神の力を封印し、イースばかりか地上までも我が物にしようとしたダーム。彼は本当に消滅してしまったのだろうか？

▼最終決戦を前に、地上に降り始めたイース。長き時を超えて、天空と地上の人々が平和に暮らせる日が近付いていた。



超古代文明と有翼人の謎

かつてこの世界には、高度な文明を持つ人々がいた。彼らは文明を結集した都を築きつつ、他の土地にも植民地を築いた。やがて彼らは人間と出会い知恵を授けた。文明を手にした人間たちは彼らを神として崇めたが、彼らの本国がどこかへ消え去ってしまったことや、反逆する人間たちが現れたことで超古代文明とその主たちは次第に滅亡していったという。

伝説では文明の主たちは翼を持ち、それを自らの意志でしまえたという。精神の変動時に発せられるオーラと考えられているが…。

その他にも新キャラが2人発表されたぞ!

◀レオ

国境の砦を取り仕切る誇り高き武人

ロムン帝国の将軍として、セルセタと帝国の国境にある砦の指揮を任されている。屈強そうな外見からは、そうとうに腕の立つ武人であると想像できる。現在はセルセタに眠ると伝えられる秘密に情熱を燃やす。

デュレン▶

何物にもとらわれない自由こそが自分の生き方

28歳。元々は闇の一族の出身。長い間、彼らとともに行動していたが、自由がほしくて自分の道を進む。現在は盗賊をしながら生きているが、必要に迫られれば平気で人殺しもする。幼いころから育ってきた闇の一族の法が彼の中にまだある証拠だろう。

©HUDSON SOFT ©日本ファルコム イラスト／宝谷幸稔

「イースⅣ」の世界(樹海エリア)

すでに紹介してきたように、『イースⅣ』の舞台となるのはエウロペ大陸。ここでアドルはロムン帝国、セルセタの人々、そして闇の一族などと出会い物語が展開する。ここで登場する場所の位置関係は、下の地図を見てもらうとわかりやすいと思う。

また樹海にはたくさんの村があるので、ここでの話の流れも気になるところだ。

◀港の船の中。ゲームの最初のシーンだ。

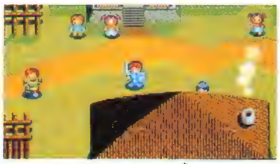
▲大きな木の上にある大樹の村。ここで人々は生活しているのだ。

▶なにやら意味深なセリフ。木というイメージからすると、物静かな人が多いのかも。

楽しかったあの日々はもう思い出の彼方……

樹海エリアには、上で紹介している以外にも火の村、大地の村などが存在している。これらの村の人々は、モンスターの出現によってかつての平和な生活から一転、モンスターたちの襲来におびえる生活を強いられている。

そんな中で、彼らは被害を最小限にしようと森林警備隊を組織している。先月号でも紹介したカーナやレムノスらも、警備隊の一員。だが、根本的な解決=モンスターの全滅はむずかしい。平和な日々は、まだ遠い憧れでしかないのか…。



▲カーナやレムノスが住んでいる火の村。住人もチラホラ見える。

▲Ⅳのヒロイン・リーザが住んでいるのはこの大地の村だ。

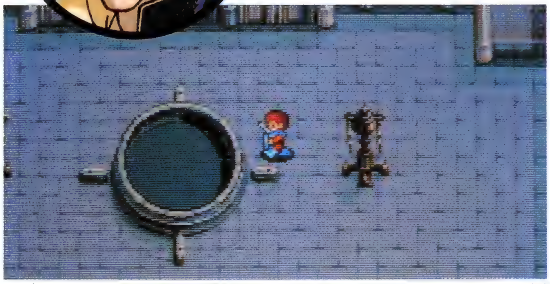
「ほしいものは腕ずくでも手に入れる それが俺たちのやり方だ」

〈闇の一族〉とは…？

巨大な柱に腰を下ろし、不敵な笑みをもらすリーダー格のグルーダ。その横で彼をはさむようにして構えているのは、魔法使いの美女バミーと巨漢のガディスだ。

さて彼らは闇の一族の出身であるが、果たして闇の一族とはなんなのか？ 現在わかっているのは、闇の一族に属する者は、皆高い戦闘能力を持っているということ。そして、その能力を容赦なく発揮する心を持っていること。つまり、いっさいの手加減なし、残忍のうえ人殺しなど何とも思ってはいないということも、忘れてはいけない。

グルーダ、バミー、ガディスの3人は、エルディールに力を持たせて何をさせようとしているのか。また、もう1人の闇の一族デュレンの目的は？ 他にも闇の一族は登場するのか？ いずれにしろ、彼らがアドルと戦うことになるのはまちがいないだろう。



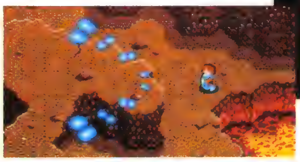
▲右のイラストはこの聖域の城のようだが、ここは、かつて神として崇められていた有翼人の城。真の目的はやはり超古代文明なのか…!?

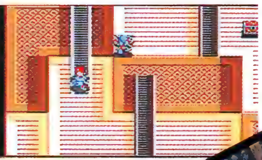
人々をおそう魔物たち。彼らの目的は……!?

アドルの敵としてこれまで紹介してきた闇の一族、ロムン帝国。だが、当面の敵はなんといっても人々を脅かすモンスターたちだ。彼らはどこからやってきたのか。また2つの敵対勢力と関係しいるのか。

謎はつきないけれど、どちらにしろ手強い相手になることは必至だ。

▼より強力になった魔法攻撃でモンスターたちと戦え！





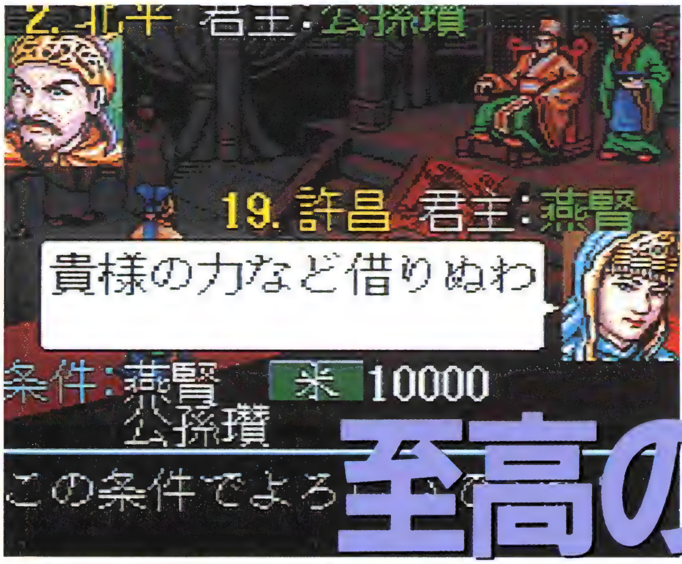
◀ダンジョンなどはモンスターの巣窟だ。

アドルの前に立ちふさがるボスキャラたち

『イース』シリーズの楽しさのひとつであるボスキャラとの戦闘は、Ⅳでも健在。多採な動きだけでなく、登場シーンの演出効果も緊張感を高めてくれそうだ。

三國志III

光栄／10月1日発売予定／14800円（セーブくん付＝16800円）



『三國志』シリーズの最高傑作が、PCエンジンで登場する！ これはSLGファンだけではなく、PCユーザーにとっても超喜ばしいことだろう。しかし、それは忠実に移植されていればの話。で、PCエンジン版のデキの良さだが、実際に筆者（大の三國志ファン）がプレイした感じでは、他機種で遊んだ人でも十分納得のいく移植度だっ！

至高の歴史SLGが

SANGOKUSHI III CDロムならではのビジュアルシーン

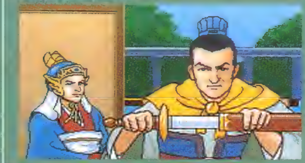
PC版のすごいところの1つは、シナリオごとにビジュアルシーンがあること。

サンプル版ではまだ音声が入っていなかったが、ビジュアルだけでも、そのシナリオの時代背景を良く表しているぞ！ また、このビジュアルシーンだけを見られるモードが入っているので、こちらもかなり期待できそうだ。

マップごとにビジュアルが変わる

これはシナリオ2の「群雄割拠、乱世再び」のビジュアルシーンだ。画面に出ている人物は誰だろう？

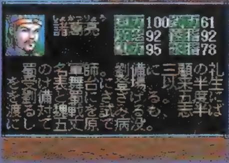
一方の劉備は未だ独立することができずに、先の見通しも立っていない情況だ。ゲームの中では、曹操が断然有利かもね。



シナリオ3の「曹孟徳、覇道を往く」のビジュアル。シナリオ名通りに、魏の曹操が中原を制覇したところから始まる。

SANGOKUSHI III 新しく「武将ファイ

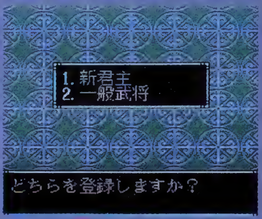
これは、メガCD版にも入っていて、歴史や、また武将の能力を知るのにかなり重宝する機能なのだ。PC版ではメガCD版と同じデータを移植。また武将能力別に検索できるので、使いやすく知りたい人物を楽に捜し出せるぞ。



SANGOKUSHI III 「III」になり、君主、武将を作れるようになった!!

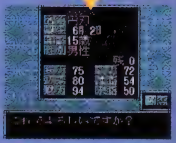
「三國志III」のいちばんのウリといえば、この“武将登録”。もう知ってる人もいると思うけど、歴史上には実在しない、キミだけのオリジナルの君主や武将を作ることができるのだ。これは三國志フリークの夢でもある。これが実現することによって、より一層ゲームが奥深いものとなった。

そう「三國志III」は、もはやお決まりの英雄だけが、中国を統一するのではない。キミの作ったキャラが代わりに中国を制覇するのだっ!!



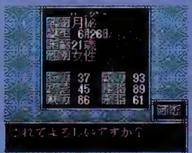
新君主を作る!

新君主は8人まで登録できる。特徴のある人物を作ろう。

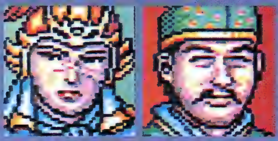


▲名前や生年月日を決めたら各能力を配分。

新武将は60人までOK!!



キミの部下となる武将を作ることができる。数も最大60人まで登録でき、実際にゲームの中に登場させることができるのだ。優秀な部下を家臣に加えよう。

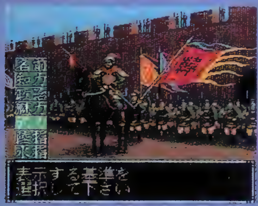


◀顔も選べるのだ!

武将は大別して「武官」と「文官」の2つ。バランス良く作成することをおすすめするぞ!

PCエンジンで甦るっっ!!

ル」が加わったのだ!



画面の左端に並んでいる項目の中から、1つを選んでお目当ての武将を捜すのだ。

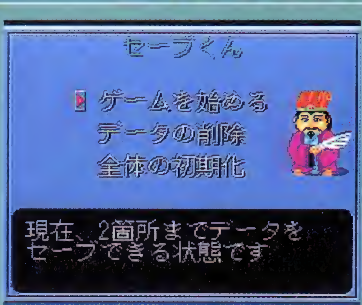
能力別で検索できる

この機能のおかげで、数多い武将の中からキミの知りたい人物を難なく捜すことができる。「III」になってさらに武将が増えたので、これでチェックするといいかもね。

▲呂布を知りたい場合は武力で検索。

▼ほら、この通り。結構カンタンでしょ!

SANGOKUSHI III もちろん「セーブくん」対応っ!!



当然、この「三國志III」も“セーブくん”に対応している。しかも発売形態が2種類（セーブくん付き、セーブくんなしのソフトのみ）に増え、購入しやすくなったのだ。だから、“セーブくんを持っているので、ソフトだけほしい”なんて人には好都合なシステムだね。

これを機にキミも歴史SLGをプレイしてみては!?

セーブ箇所は全部で3つ

今回の「三國志III」は、ゲームのデータをセーブできる箇所が3つ。前の「信長の野望～武将風雲録～」の12箇所に比べて少なくなったが、データ量が莫大なのでしょうがないのかも。

ま、1か所しかセーブできないわけではないから、ゲームをプレイするには全然影響ないけどね。

▲メニュー画面でRUNボタンを押すとこの画面になる。セーブしたい場合は“セーブ”に合わせよう。

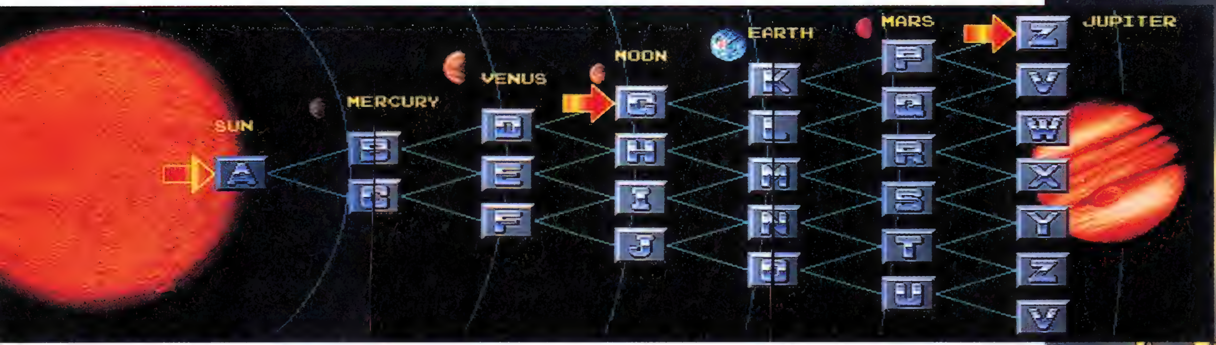
▼“セーブ”を選択するとこの画面に変わる。シナリオ別のセーブや、同じデータを2か所にセーブすると良いぞ。

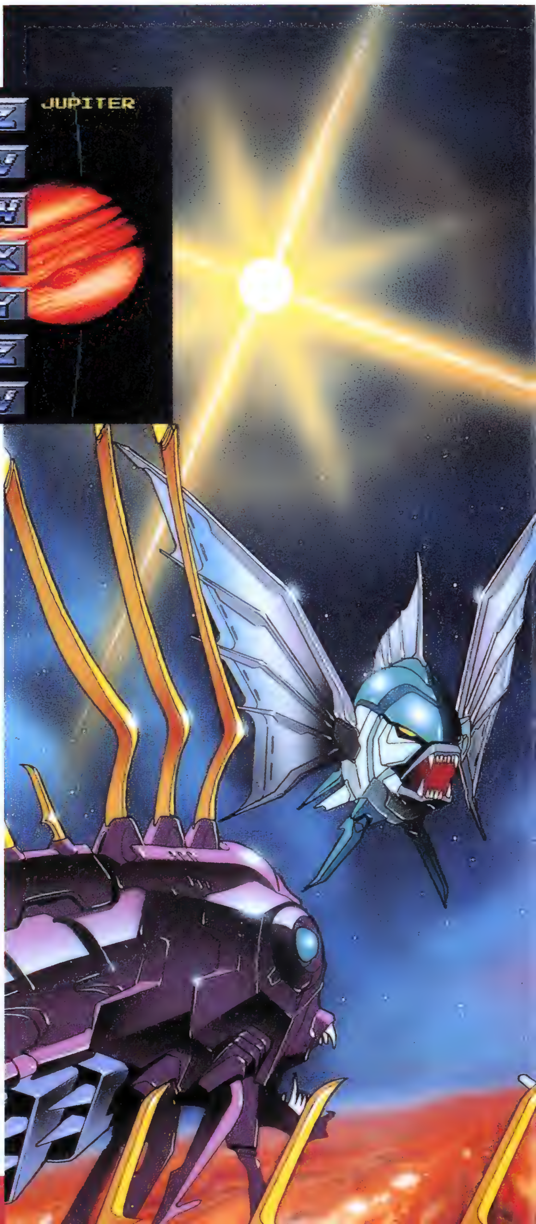
NECアベニュー／発売日未定／7800円

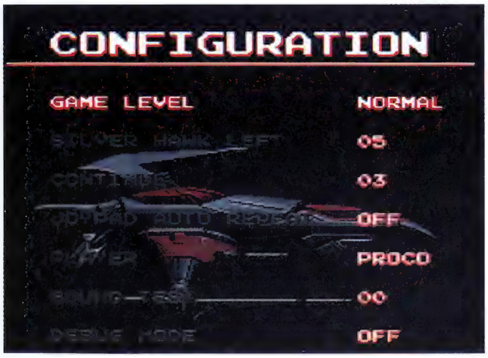
PC史上最強STGの続編がついにその全貌を現した!!

格闘ゲームやRPGのブームが吹き荒れる中、シューティングゲームが今イチ元気がない。こんな情況に不満を持っているユーザーもきっといるはず。そんなキミ。お待たせしたね。出るよ。STGファンの腕がピキピキ鳴るようなヤツがさ。あの名作『スーダラ』の続編がいよいよ完成目前なのだっ!!

全26ゾーンを抜け、同胞たちを救え!!







昨年暮れに、発売を予定していながら、さまざまな事情で中断していた『スーダラII』の開発が、ここにきて一気にスパート状態。マスター一歩手前のサンプルが上がってきたぞ。プレイしてみると、これが手強い。『I』を超える難易度でプレイヤーに迫ってくる。でも、魅力あふれる個性的なステージの数々に、引きつけられることは間違いないぞ。

さあキミも、太陽系に逃げ延びた、かつての惑星ダライアスの同胞を救うため、新型シルバーホークに乗り込もう。そして、全7ステージ、26ゾーンで待ち受けるベルサー軍団を撃破するのだっ!!

◀特定の敵を撃破することによって4種類のパワーアップアイテムが出現するぞ。

▶各ゾーンごとに『I』の巨大戦艦が、中ボスとして再登場するぞ。

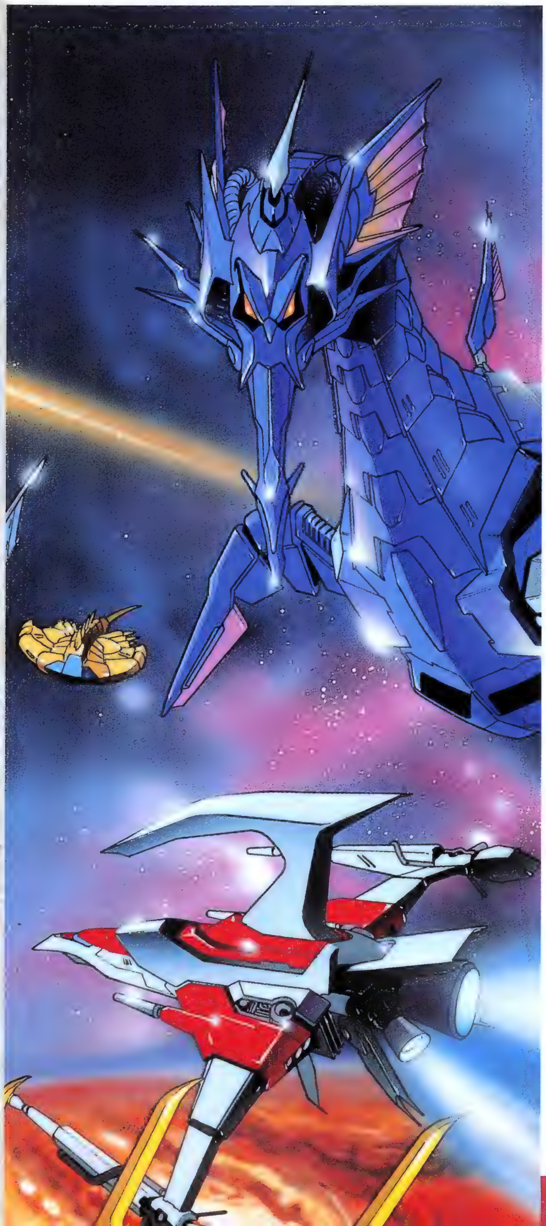
◀飛行キャラ、地上キャラに加えて、さまざまなトラップも仕掛けられている。

©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.

超巨大戦艦群との死闘再び!!

あの『Ⅰ』がそうだったように、『Ⅱ』もまた各ゾーンのラストに登場する巨大戦艦との戦いが大きな楽しみとなる。今回も、単なるアーケードの移植にとどまらず、PC版オリジナルのボスキャラが多数追加されて（中ボス５体、大ボス10体）いるのだ。もちろん、２画面分の大型きょう体用に作られたゲームを家庭用TVサイズに合わせてチューニングし直しているので、アーケード版と同じボスキャラだって、攻略パターンはまったく違うのだ。だから、以前からのファンだって初心者のように新鮮な気持ちでプレイできるってわけなのだ。

それじゃ、今月は序盤に登場するボス戦艦をいくつか紹介することにしよう。



ZONE A　VSゴールドアイズ

▲ゾーンAは太陽が舞台。降りそそぐ火炎弾とマグマをかいくぐり、パワーアップするのだ。

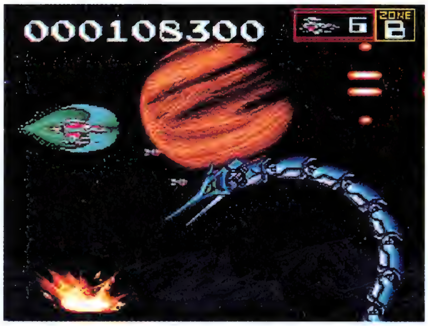
▼ここの中ボスはキングフォスル。ちょっと小さくなったけれど、攻撃パターンは以前のまま。油断は禁物だ。

◀最初からオリジナルボス・ゴールドアイズの登場だ。三方向弾と誘導弾が武器。

ZONE B　VSガーディアン

▲ゾーンB（水星）では地上、空中の画面からの攻撃にさらされることになる。

▼中ボスはガードサベージ。気功波とスピーディな突撃で、前回よりも攻撃力が上がっているようだぞ。



◀またもオリジナルボス・ガーディアン。地中から首を伸縮させ、炎を吐く強敵だ。

ZONE C　VSキラーヒジア

▲Bと同じ水星ゾーン。地形も似ているが、敵の出現パターンは違っているぞ。

▼中ボス・ハイパースティング。レーザーと誘導弾を撃つ。ガードサベージよりは、若干扱いやすいか？

◀アーケードでも人気の高かったキラーヒジア。体を開いてのミサイル攻撃は圧巻。

ZONE D　VSディープドラゴン

▲中盤戦の金星ゾーンに突入。前後から飛行キャラが次々に出現。難易度はグンとアップ。

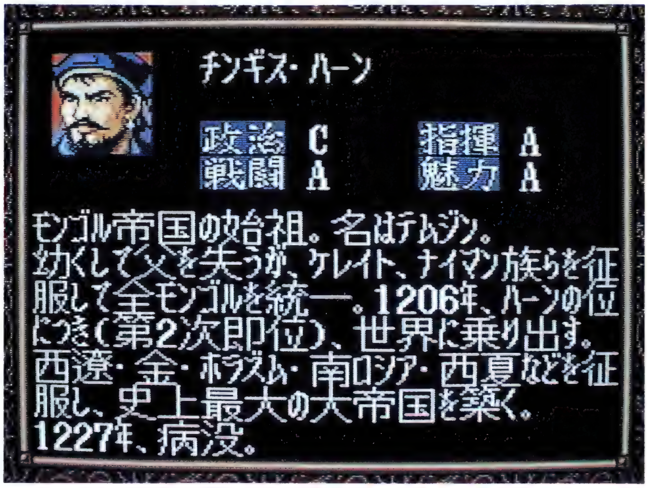
▼ビッグラジャーンヌが再登場。ワイドレーザーも小さくなって迫力ダウン。パワーアップしていれば楽勝だ。

◀ゾーンD、E、Fの大ボスは、すべてこのディープドラゴン。武装も多彩。

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

光栄／9800円(セーブくん付＝13800円)／9月23日発売予定



じつはこの『蒼き狼～』が、『三國志Ⅲ』より約一週間だけ発売が先になったのだ。三國志ファンのユーザーは（なぜ!?）なんて思ってる人もいるかもしれないが、その分『蒼き狼～』が早く遊べると思えばね。……ダメっすか!? で、今月は発売日が早くなったのを記念して（大ウソ）、ゲームのシステムを紹介するね。もともとこのゲームは『三國志Ⅲ』に比べて、それほど難易度が高くない。だから『SLGはちょっと』なんて思ってる人はぜひプレイしてもらいたいっす。

『三國志Ⅲ』とは一味違う歴史SLGが登場!!

“蒼き狼～”といえばコレ!?でしょう。

このゲームの最大のウリ？といえば、これでしょう。

そう“オルド”。これは、お妃様とキミが選んだ国王との間に『世継ぎ』をつくるための重要なイベント。こればっか実行する人もいるほど、ハマルものなのだ。

▲お妃様のメーター（下の赤いバー）がいっぱいになると……オルドとなる。これがまた、けっこう苦労するんだな。

キミが初めに選んだ英雄も、いくら勇猛果敢だからって年にはかなわない。もしかすると敵に攻め込まれて、戦死してしまうこともあるかもしれない。こういった時にキミの息子がいないと、かなり苦労させられる。なぜかというと……。次代の領主は親族であるほうが、部下もより従順だろうし、国民も安心できるからだ。

内政・人事・外交で国を富ませ、行軍・戦闘で領地拡大!!

『蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史』の基本的なシステムは三國志Ⅲに比べ、簡略化されている。

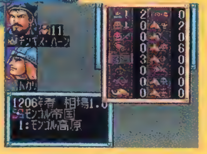
まず領主であるキミは、部下を使って、あるいは自らが先頭に立ち、国を富ましていかなくてはならない。口でいうのは簡単だが、実際にこれを実行するには数々の難関にぶつかることだろう。しかし、国の利益があってこそ領地を拡げることができる。と、いきなり難しいことばかり言ってしまったけど、これは本当のことなんだよな～。

【富国強兵】

▲初心者のユーザーは、政治顧問に経営を任すといいぞ。でも何もかも任せるのは良くないぞ。

まず、キミの国の内情を知ることから始めよう。これをある程度理解したら、次は“住民配分”。これはかなり重要なことなのだ。その次は、資産を増やすことに専念しよう。敵国に攻め込むのはそれから。

▶自国の軍備にも気を配るように。でないと後で……。



◀国を育てている最中に、様々なイベントが発生する。

【領地拡大】

▲これだけの部隊に攻め込まれると、それ相応の兵力がないと苦戦させられる。兵力は万全を期すように。

【行　軍】

▲これは相手の城をめざすときの移動を指す。効率良く攻めるようにしよう。

【戦　闘】

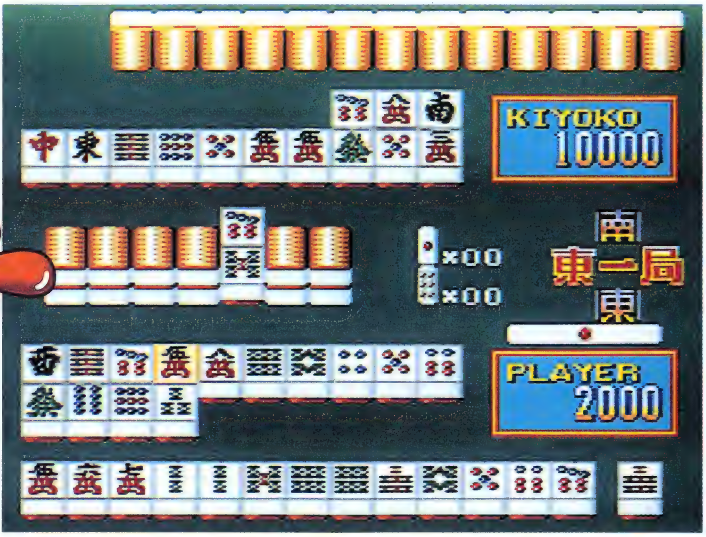
▲“行軍”で敵に接触するとこのモードに入る。ここでは兵力と判断力の勝負となる。

©KOEI

麻雀オンザビーチ

NECアベニュー／9月30日発売／7800円

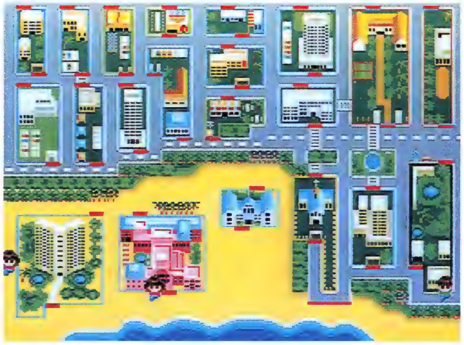
「ドラゴンナイト」以来、家庭用ゲームにおける、究極のお色気をめざして爆走し続けるNECアベニューさん。その新作雀ゲーの第3報だぞっ!! ほぼマスターのサンプル版をやりこんだけど、これがあなた、お約束のグラフィックがバンバン登場するのよ。へへへだよ、ホント。一気にクリアしちゃうあたり、俺もまだまだ若いよな。



◀これが静香ちゃんだ

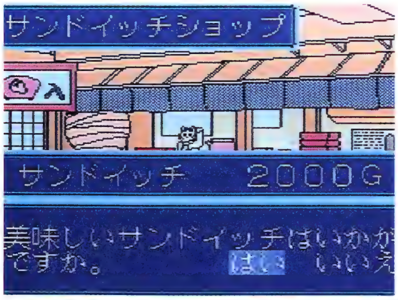
今月は追跡モードを大解析だ!!

さて雀ゲーだけど、この手のソフトで麻雀の解説するのはヤボだよな。手強すぎず、バカすぎずの難易度に設定されてるから、ルールさえ知っていれば誰でもクリアできるはずだしね。そこで、ADV（追跡）モードで言い忘れたことを教えとこう。まずは、SHOPについて。静香ちゃん追跡の途中で出会う女の子との勝負に勝つとお金が手に入る。そのお金でアイテムをそろえるといいぞ。



▲静香ちゃんはどっちだ⁉

続いてはマップについて。上の写真で、画面の右下にいるのがキミ。ビーチにいる二人の女の子のうち、どちらかが静香ちゃん（ちなみにもう一人は静香ちゃんとの仲を引き裂こうとしている志津香）だ。町でアイテムと情報を手に入れて、めざす静香ちゃんのもとにたどり着こう。



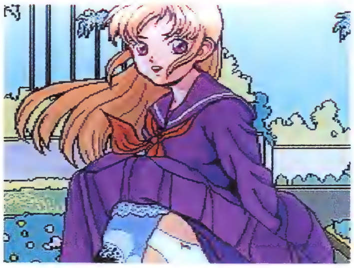
▶SHOPもあるぜ!!

▼それぞれの女の子の持ち点と、上がった役の大きさで、手に入る金額が決まる。

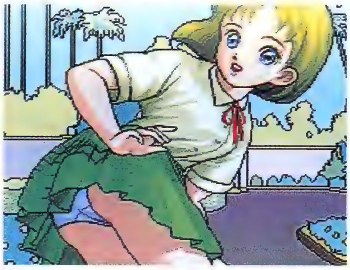
▲マップを自由に動き回るために、絶対必要なアイテムというのがある。まず、それをそろえることが大事。

対戦ギャルたちのわざとらしすぎるアングルが嬉しいのだ！

▼どーしてハワイにセーラー服が……⁉



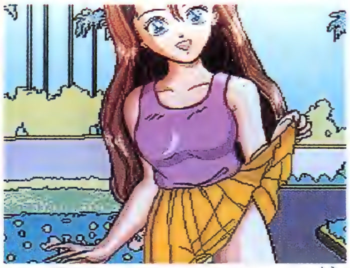
最後はやっぱり女の子について。雀ゲーならではのわざとらしいお色気ギャルがいっぱい出るぞ。



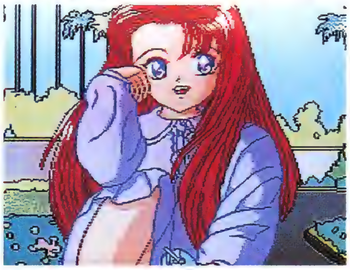
▲あんたそりゃ俺をチョーハツしてんのか？

写真を撮ってとねだる女の子。見ず知らずの男にパンチラとらせる女の子って一体……？

▼こんな女の子は……いねーよなぁ…やっぱ



自分でスカートめくりながら陽気に「ハーイ」だって。南国の日差しで頭をやられたのか、あんた。



▲清純な笑顔だけどパンツが見えてるんす

清純そうなロリ笑顔。ホッとしたのも束の間、画面がスクロールするとパンツ丸見え状態なのだ。

©1993 NEC Avenue,Ltd. ©遊人

タイムアタックがメチャクチャ熱い!! ラリーゲーム決定版!!

チャンピオンシップ・ラリー

RALLY CHAMPIONSHIP

インテック／8月6日発売予定／7800円

PCには珍しい本格ラリーゲーム。簡単操作で誰にでも遊べ、そして熱中する秀作だ。とくに、ベストラップの走りが影となって表示され、競走できるタイムアタックは超熱い!! まさに敵は己の中にある的なノリがたまらないぞ！ マシンセッティングに凝ったり、速い車を探したりと、長く楽しめるこのゲーム。絶対に見逃すなよ！

カンタンシステムで熱い!!

ゲームシステムは簡単そのもの。ハンドルにアクセル、そしてブレーキの3つの操作だけで車を操るのだ！ おおっと、だからってゲームは簡単だとは思わないほうがいいぞ。シンプルだからこそ、一層奥が深いのだ。登場する車は全8種。しかも、それぞれのマシンはパーツを変更して細かくセッティングすることが可能だ。なんとそのパーツの数は全部で36種類!! マニアも納得する充実度だ。

▶車種は全8種。好みの車で走りを極めよう!!

▲コースは4つ。それぞれ4つのレグ(ステージ)に分かれているぞ。

▲多種多様なパーツ。君にとってのベストを探そう！

▼スピード感が最高に気持ちいい!! 一度遊ぶと病みつきになるぞ!!

ゲームモードは3つ

タイムアタックモード

『ハイスピードラリーモード』でクリアしたコース、そして次に走るコースをタイムアタックできるのが このモード。なんといっても最大の特徴はベストラップの走りが影となって表示され、いっしょに走れること。メチャ燃えるぞ!!

▲好きなコースを何度でも走って、ベストラップをたたき出せ!! 自分との戦いが死ぬほど燃えるぜ！

ハイスピードラリーモード

世界の4つのラリーコースを転戦するモード。1つのコースは4つのレグからなりたっていて、それぞれ規定タイムをクリアしないと先には進めない。手ごたえ満点の激しい戦いに、君は勝ち抜くことができるかな?

▲とにかくベストのセッティングを捜し出し、1秒でも早くゴールをくぐれ！ セーブもできるぞ！

アドヴェンチャーラリーモード

別名マラソンラリーと呼ばれる激しいラリーがコレ。なんと、ゴールまでの道が特定されておらず、自分でコースを探しながら走らなければいけないのだ！ コース上に点在するカミオン（トラック）を目安に、ひたすら走れ！

▲大体の道順はカミオンが教えてくれる。あとは勘とテクニックでゴールをめざそう。かなり難しいぞ！

©1993 INTEC INC ©1993 P'S PSYTEC©1993 STUDIO TORNAD CAT

超本格SFシミュレーション登場!!

Imperial Force
インペリアル・フォース

シュールド・ウェーブ／10月発売予定／7800円

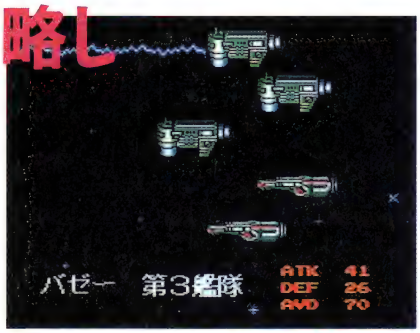
『大戦略』シリーズや『ロボクラッシュ』シリーズで有名な、パソコンSLG界の大御所、システムソフト。そのシステムソフトから発売予定だった『インペリアル・フォース』が気鋭のメーカー、シュールド・ウェーブから発売されることになったぞ！　ネットワークと呼ばれるシステムの崩壊によってその姿を大きく変えてしまった宇宙を調査、惑星を占領し、宇宙の覇者となることが目的の本格SFシミュレーションゲームだ。マウスとメモリーベースにも対応。快適に遊ぶことができるぞ。ちなみに両方なくても遊べるから（セーブもできるよ）安心してね。

▼マップはなんと全部で64個!! 先のマップほど難易度が高くなっている。

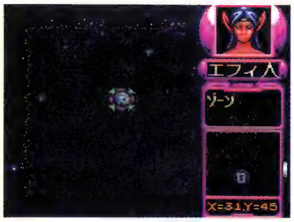
▲6種族の中から君の好きな種族を選んでプレイ開始。残りの種族は敵になるのだ。

暗黒の銀河を調査、惑星に侵略し領土を広げよう!

ゲームの目的は先に書いたように宇宙の統一。しかし、決してそれは簡単なことではないぞ！　なにしろ崩壊によって姿を変えた宇宙は未知の世界。しかも周りは全て敵。まず宇宙艦隊を設計、組織しよう。その艦隊を使って暗黒の宇宙を調査、惑星を発見したら占領して自軍の領土を増やすのだ。惑星を占領すると、自分の惑星からネットワークが結ばれる。これが結ばれると宇宙港がある場合は艦隊の補給が受けられたり、税金がもらえたりとお得なのだ。いかに多くの惑星を占領するかが勝利の秘訣になるぞ！



▲敵艦隊との戦闘シーンは迫力のアニメーションで展開。ちなみに1つの艦隊は最大5隻の宇宙船で編成される。



▲ゲーム開始直後の宇宙。周りにはまだ何も見えない。

▶戦艦の武装を選んで艦隊を組織。

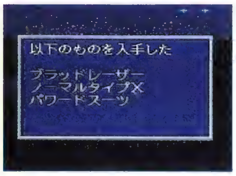
敵はどこにいるのか? 推理と冷静な判断力が要求される!

ゲーム開始直後の宇宙は母星の周り以外は真っ暗で何も見えない。他の惑星を占領することでその星の周りが見えるようになり、視界を広げることができるのだ。これがけっこうクセもの。なにしろ敵がどこにいるか分からないから、いつ襲われるかも分からない！　この緊張感がたまらない！　期待せよ!!

▲上の写真に比べると見える範囲が広がっているでしょ？　右下のマップに注目。

▲イベントも盛りだくさん。中には迷惑なものも……。

◀これは自軍の艦隊データ。他にも惑星データなどがあるぞ。



◀惑星を占領すると、そこにある技術が手に入ることも。これは武器だ。

©System Soft／Sur De Wave

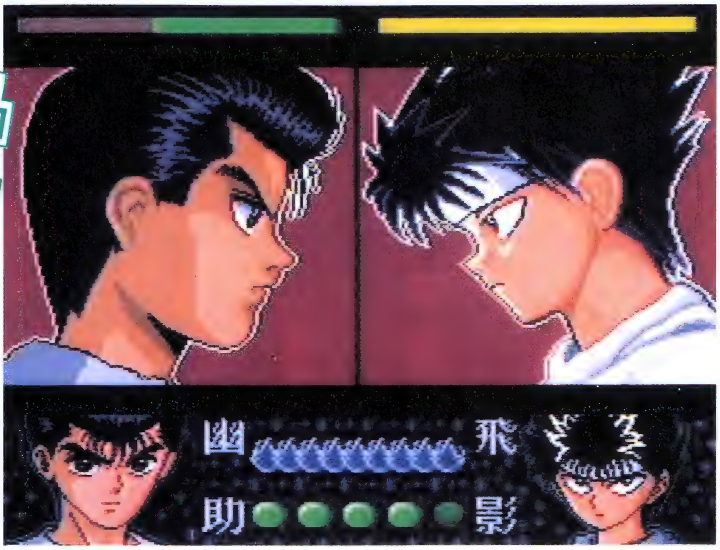
ゆうゆうはくしょ

幽★遊★白書

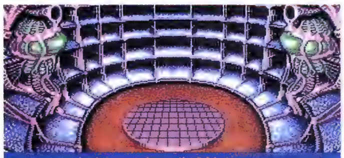
バンプレスト／9月発売予定／8800円

9月発売まで待ちきれない「幽☆遊☆白書」。いよいよ今回は、初公開のビジュアルシーンや新しいバトル画面も公開するぞ。あの戸愚呂チームもついに画面に初登場で、ファンのみんなも思わず燃えちゃうよね。

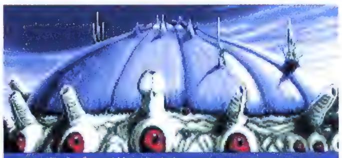
注目の戸愚呂チームとの決戦は、浦飯チーム内での特訓が終わってからだ。しっかり特訓して、宿敵、戸愚呂チームに負けないようにがんばってくれよな。



クライマックス目前!奴との決着前に特訓だ



▲武術大会の舞台も初公開だ。

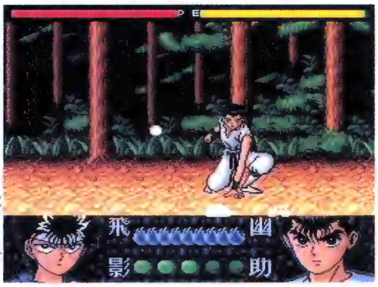


▲不気味な形の会場。ドームみたい!?

スピード感あふれるバトルが燃える!!

▲蔵馬のローズウィップが炸裂。相手の弱点を狙え!

決戦前夜の猛特訓がはじまる



▶猛特訓のスタートだ。相手の動きを見きって勝負だ。

決戦前夜の猛特訓は、浦飯チーム内での大バトル。プレイヤーは、浦飯チームの5人の中から好きな選手を選択してバトルに挑む。

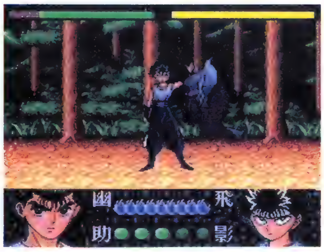
いろいろ試して、チームの戦力を分析しておくのも基本だぞ。スキのないチーム作りに励んでほしい。

ついに姿を現す戸愚呂チーム

原作のコミックや、アニメなどでおなじみの、浦飯幽助の宿命のライバル、戸愚呂兄弟。この暗黒武術大会に幽助たちをゲストに選んだのも、実は彼らだ。そんな因縁の対決は、武術大会決勝戦という舞台で実現する。

戸愚呂兄弟は、対戦キャラの中でも最も強く、特にサングラスをした弟のほうの真の実力は、未だかつて見たものがいないという。果たして、勝機はあるのか!?

▲ついに姿を現す戸愚呂チーム。すさまじい妖気だ。



◀黒龍波という必殺技を持つ。飛影。手ごわそうだぜ。

◀ちょっと頼りなさそうだがここぞの時は桑原だよな。

©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©BAN PRESTO 1993

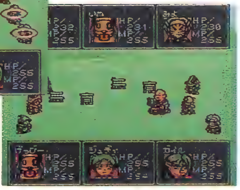
ヒューマン／発売日未定／価格未定

1人よりは2人、2人よりは…?

かわいいキャラクターとおかしなイベントが豊富なボードゲームが登場。その名も……って知ってるよね。発売日はまだ決まっていないけど、サンプルロムのほうはかなり完成しているぞ！　早くプレイしたい気持ちも分かるけど、発売されるまで、はやる気持ちを抑えてくれい。

■今月はキャラクターを紹介するね

▼いったいこれは何？魔法の名前は「じょうぶつ」？　う〜ん。



▲これは「ひかり2」の魔法。敵全員を攻撃できてお得なのだ。

■ゲームの中で様々なキャラが登場!!

このゲームに登場するキャラは、なんと！　30種以上もあるのだ。それぞれに特徴があり、一長一短なのだ。なかには、変なキャラもいるぞ。

シュールド・ウェーブ
9月24日発売／7800円

PC COCORON

~PCココロン~

ザコキャラたちだってみんな憎めないやつばかりだぜ！

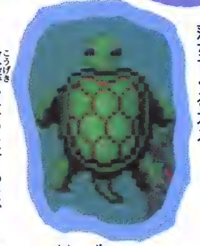
自分で作ったキャラクターの動きを見るのもおかしいけど、敵キャラクターのユニークさもあなどれないぞ。ほんとにおかしなやつらばかりなんだから。ルートを変えると出現パターンも変わるから、たっぷり楽しんでみてね。

▶ダメージを受けたライオン。なかなかイカスでしょ。

▶ピョンピョン跳びはねる雪だるま。けっこうしつこくつきまとうぞ。

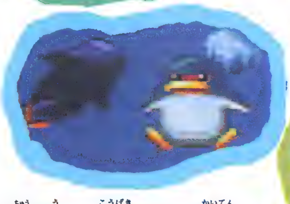
▼氷の床をキューッと滑ってくるアザラシ。表情もかわいいね。

◀攻撃しようとすると、ひょいと後ろ向きになって防御するアルマジロ。



◀上下に移動していて、近づくと上からストンと落ちてくるカメ。

◀トランプの迷宮には4タイプの敵がいるぞ。



▲宙に浮いて攻撃したり、回転して飛んでいったりするペンギン。

▼弾を出したりジャンプしたりして襲ってくるカニ。

▲1匹で、あるいはこんなふうに3匹でかたまってリンゴを投げつけるサル。

©HUMAN　©1993 SUR DE WAVE

毎月恒例の『MM攻略ガイド』。このままいくと、発売日までに、ゲームの秘密が全部暴かれちゃうんじゃないの？　とかいう投書もきたけど、心配は無用だよん。そんな浅いシナリオじゃないんだもんね!!

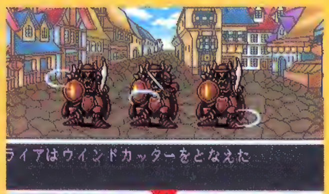
今月のテーマ

MM全魔法効果を大紹介だっ!!

50種類以上も用意された魔法!! そのすべてがアニメするぞっ!!

RPGと言えば、欠かせないのが魔法だよね。このMMにも、50種類以上の魔法が登場する。その効果が決定したので、今月は一気にまとめて紹介するぞっ!!

さて、全魔法を系列で大別すると、攻撃（攻撃補助を含む）、回復、特殊の3つに分けることができる。中でも攻撃系のチャーム、特殊系のプラーバスとサモンには特に注目してほしい。敵モンスターを味方につけ、召喚したり合体させるMM独特の魔法だからだ。これらの魔法を使いこなすことこそ、MMを10倍楽しむコツだぞ。また、すべての魔法がアニメするので、効果の臨場感がダイレクトに伝わってくるぞ。



魔法を使う主なキャラクター

▲リンク

パーティに加わるのは、かなり後の方だが、大魔術師ガンダウルフの弟子だけあって、強烈な魔法をガンガン使いこなすぞ。

▲ライア

通常の戦闘では魔法より打撃の方が強力。でも、チャームなどの特殊魔法が使えるのが魅力なのだ。

▼ルフィーア

炎系の攻撃魔法が得意。特にゲームの後半で、グングン成長するのだ。

◀ヴィシュナス

回復系の白魔法が得意。序盤の体力回復は、彼女にまかせておけば大丈夫。

▲魔法SHOPもあるぜ!!

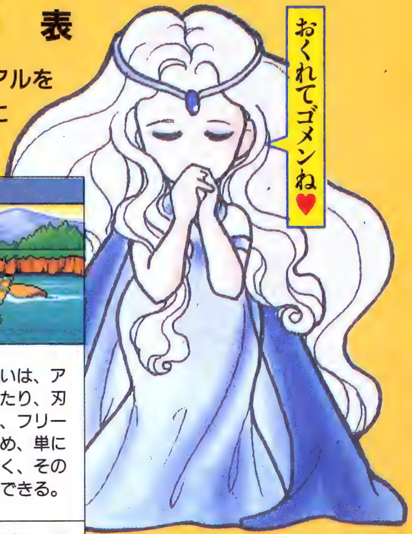
基本的に、魔法はレベルアップによって覚えていくもの。でも、魔法SHOPで買えるものも存在するぞ。超強力なヤツはないけど、序盤から中盤にかけては結構重宝するはず。お店を見つけたらのぞいてみよう。

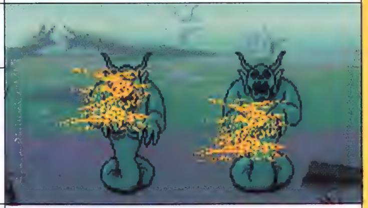
©1993 NEC Avenue. Ltd. ©翔企画、遊企画、オフィスK

MAGIC DATA LIST

全魔法リスト一覧表

現在、明らかになっている魔法とその効果、ビジュアルを表にまとめてみたぞ。ちなみに使用キャラや消費MPについては、まだ調整中なんだ。



系列	スペル	効果	演出	備考
炎	フレイム	個	炎が上がる。	
	フレイムボルト	個	真紅の炎の弾が炸裂。	
	フレイムピラー	全	火柱が上がる。敵の色は真紅の階調がかかった後、元の色に戻る。	
	フレイムストーム	全	ボルトの球を螺旋（らせん）状に回転。その後に画面全体を真っ赤に。	
	メギドフレイム	全	火柱が上がる（ピラーと共通）。その後に画面全体を真っ赤に。	
寒	アイスボルト	個	氷の塊が炸裂。	アイス系とフリーズ系の最大の違いは、アイスは固体としての氷をブン回したり、刃としてダメージを与えるのに対し、フリーズは寒気そのものを武器にするため、単に敵にダメージを与えるだけではなく、その後数ターンの動きを止めることができる。
	アイスピラー	全	氷の結晶が敵にからむ。敵の色は水色系の階調がかかった後、元の色に戻る。	
	アイスカッター	個	氷の刃が敵を切り裂く。	
	アイスストーム	全	フレイムストームの色違い。	
	フリーズ	個	氷の結晶が敵にからまると共に水色のシマ効果を表示。敵は凍りつく。	
	フリーズストーム	全	画面全体を水色に。その後はフリーズと同じ。ただし敵全体に効く。	
水	アクアボルト	個	水のつぶてが炸裂。	アクアプレスは水圧で敵を吹き飛ばす。飛ばされず残った敵はダメージを受けない。
	アクアプレス	全	アクアボルトの球を逆放射（つまり中央に集める）で動かす。	
風	ウインドカッター	全	アイスカッターの色違い。横一文字に走る。	他の「カッター」系は個体攻撃だが、ウインドは全体攻撃。またウインドプレスは敵を吹き飛ばし、残った敵にもダメージを。
	トルネウインド	全	たつまき。	
	ウインドプレス	全	ウインドカッターを逆放射に飛ばす。	
心	マイト	個	使用キャラの上で小爆発。その後はボルト系の処理。	MPを消費しないがHPを削って行う。メガマイトは一度使用でひん死となる。
	メガマイト	全	〃　大爆発。その後はフレイムストームの色違い。	
	テラー	全	画面を黒にフェードアウト。フェードアウト中に効果のあった敵は逃走。	チャームはHPが１割以下に衰弱した敵を味方につけることができる。
	チャーム	個	ピンク色の粒子を一体に集める。	
地	アースクエイク	全	画面を上下に揺らす。	地系の魔法は強力だけど、味方もそこそこダメージを食らう。
	アースマグマ	全	画面を上下に揺らすとともに、画面全体を真紅にぼかす。	
雷	サンダー	個	雷を一体の敵に落とす。	サンダー系はダメージを与える上に、敵をマヒ状態にすることができる。マヒした敵には黄色シマ効果。
	サンダーボルト	個	電撃球が炸裂する。	
	サンダーストーム	全	サンダーとサンダーボルトの複合の後、画面を黄緑色にする。	
闇	デス	個	黒い霧が敵を覆う。効いた場合は黒シマ効果の後に死。	デス、ストーン、ロッティンの暗黒魔法は使用すると術者のMPばかりではなくHPも消費する。
	ストーン	個	グレーの霧が敵を覆う。効いた場合はグレーシマ効果の後に石化。	
	ロッティン	個	暗緑の霧が敵を覆う。効いた場合は緑シマ効果の後、毒。	
	デパワー	個	暗紫色の霧が敵を覆う。効いた場合は紫シマ効果の後、攻撃力が減る。	連続してかけると効果が大きい。
	デガード	個	暗青色の霧が敵を覆う。効いた場合は青シマ効果の後、防御力が減る。	
光	スリーパー	個	クリーム色の霧が敵を覆う。効いた場合は黄色シマ効果の後、眠る。	
	スリープロール	全	画面全体をクリーム色に。　〃	
	シャイン	全	画面を一瞬真っ白に。	
	バインダー	個	黄色い球を螺旋状に敵の中心に集め、その後黄色シマ効果。	
	シャッター	個	黒紫色の球を螺旋状に敵の中心に集め、その後紫シマ効果。	
	パワー	個	スターハイライト（赤色）を４つ螺旋状に集める。	
	ガード	個	〃　（黄色）　〃	
	バリアー	個	〃　（水色）　〃	魔法攻撃を１回だけ全ダメージを反射。
	ミラージオ	個	（赤、緑、黄の各色点滅で虹色） 反射する時は水色の円がキャラクターの前でフラッシングし反射される。	あらゆる攻撃を　〃
回復	バイタル	個	輝くスターハイライト（白系）を４つ、螺旋状に集める。	
	バイタレア	個	〃　６つ、〃	
	バイタロール	全	バイタルの効果を全体に。	
	フルバイタル	個	スターハイライトの大を６つ、　〃	
	フルバイタロール	全	フルバイタルの効果を全体に。	
	デポイズン	個	かけられたキャラの体が光り、暗緑色の球が巻き出す。	コンディション回復系。アウェイクは比較的レベルの低いうちでも使えるようになるが、消費MPが大きい。
	デパラズン	個	〃　黄色　〃	
	デストーン	個	〃　灰色　〃	
	アウェイク	全	〃　各コンディションの色の球が巻き出す。	
	ライブ	個	フルバイタルの効果。	ひん死者のHPをある程度回復できる。
	デスライブ	全	使用者の上で小さな爆発。後はフルバイタロールの効果。	ひん死者全員のHP完全回復。自分はひん死。
特殊	ランナー	全	マイキャラ達が逃げ出す。	戦闘からの逃走。
	イグジト	全	ライアを除く全てのキャラが白くかすみ、かすみが取れるとフィールドに。	ダンジョンからの脱出。
	プラーバス			モンスター合体の魔法。
	サモン			モンスター召喚。

発売日決定!

11月26日、ついにライアに会えるぞ!!

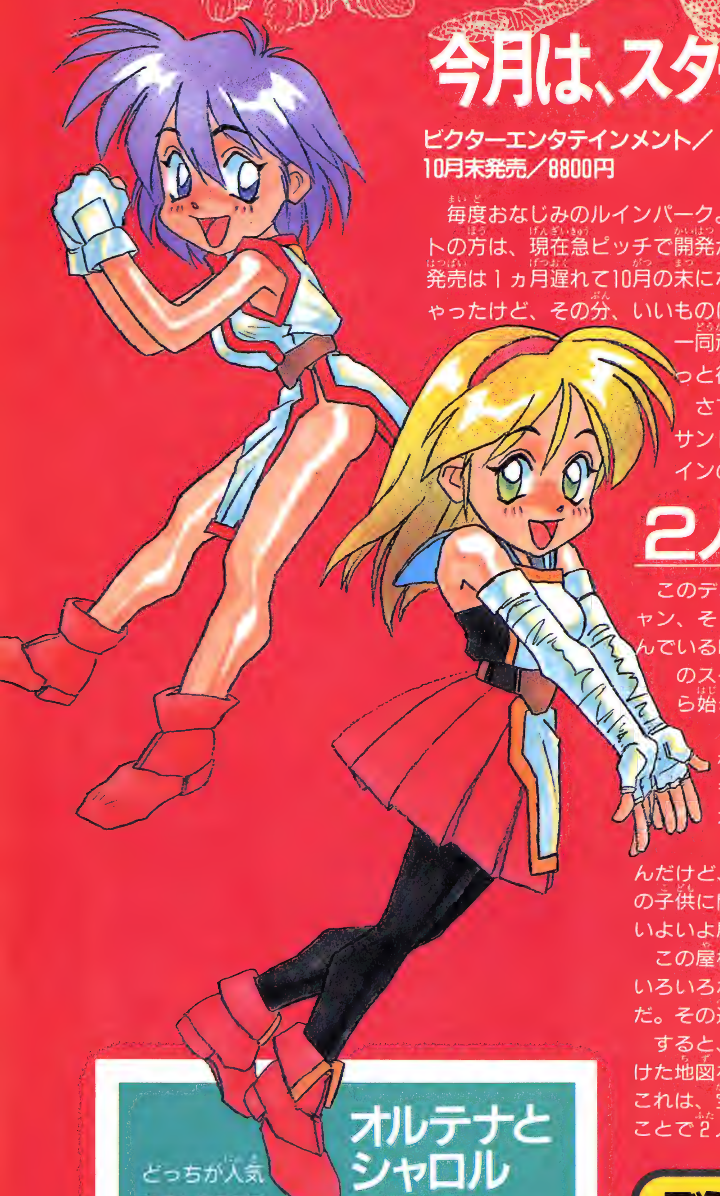
長らく、まことに長らくファンを待たせ続けてきたMMだけど、ついにその発売日が決定したので発表するぞ。問題のXデーは11月26日。当初は夏予定だったんだけど、デバッグや微調整に少しでも時間がほしいということでこの日となった。まあ、何はともあれ、よかったよかった。

第3回

ルインパーク

RUIN PARK

今月は、スタート周辺を紹介するぞっ!!



ビクターエンタテインメント／
10月末発売／8800円

毎度おなじみのルインパーク。『ルイン～神の遺産』のソフトの方は、現在急ピッチで開発が進められているんだけど、発売は1ヵ月遅れて10月の末になる予定だ。ちょっとのびちゃったけど、その分、いいものに仕上げるように、スタッフ一同頑張っているんで、もうちょっと待っててね。

さて、第3回目の今月は、デミサントの町からスタートする、ルインの冒頭部分を紹介するぞ。

2人が見つけた地図はいったい

このデミサントの町は、主人公のジャン、そして幼なじみのオルテナが住んでいる町。ゲームは、ジャンが母親のスーリアに起こされるところから始まるんだ。

この日は、ジャンの家の屋根裏を掃除する日。オルテナも一緒に掃除してくれるので、オルテナを迎えに行くのだ。

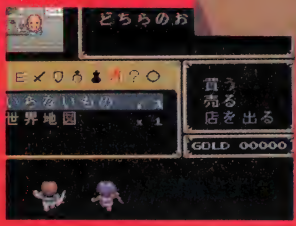
オルテナの家は、すぐ隣なんだけど、すでに出かけた後。その辺の子供に聞いてオルテナを捜したら、いよいよ屋根裏部屋へ。

この屋根裏は物置きになっていて、いろいろなものがゴロゴロしているんだ。その辺の木箱をあさってみよう。

すると、不思議なペンダントと古ぼけた地図を見つけることができるのだ。これは、宝の地図かも……？　ということで2人は宝探しに出かけることに。

◀ここがジャンの家の屋根裏部屋。オルテナを連れてこないと掃除が始まらないので、まずオルテナの家に行ってみよう。

▶木箱から見つかった古い地図。所々に×印がついている。宝の地図だと騒ぐオルテナ。



◀宝探しに出発。でも、その前に、町の道具屋に寄って、「いらないもの」を売り払ってお金に替え、薬などを買っておこう。

オルテナとシャロルって……

どっちが人気あるんだろう？　ということで、人気投票をやるぞ。ハガキ1枚で1票。応募してくれた人の中から抽選で、5名にルインのソフトをプレゼント。宛先は右のルイン分室と同じ。忘れずに人気投票係って書いておいてね。締切は8月29日消印有効。発表は本誌11月号（9月30日発売）の予定だ。

デミサントの町から出るには………？

さあ、宝探しだっ！　と思っても、なかなかデミサントの町から出られない。ここでは、町の人から情報を集めて、秘密の抜け穴から出ることになるんだ。準備をしたら、情報を集めて出発だっ！

▲やっぱり女の子は、お出かけ前にいろいろ準備が必要だよね。

▲ここが秘密の抜け穴なんだけど、出るためには情報が必要だ！

©1993 Fill in Cafe Co.,Ltd. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

みのりの森に向けて出発だ!!

デミサントの町を出ると、そこはみのりの森。ここは、魔物も出てくるので、ゆっくり慎重に進もう。魔物は、夜の方が出やすいので、なるべく明るいうちに移動した方がいいぞ。
最初の×印は、この森を抜けるとすぐ。さあ、最初の宝箱だっ！ と思ったら、ここはなんと兵士たちが守っている聖域だった。ここでも、いろいろな情報を聞くことができるぞ。

◀移動はこういうマップで行う。方向キーで移動する場所を選びながら、Iボタンを押せば目的の場所に行けるぞ。

◀魔物も登場するので、手に入れた武器や防具は忘れずに装備！

▶やっとの思いで森を抜けてみると、そこは聖域だったのだ。とりあえず、ここを守っている兵士たちに話を聞いてみよう。

4コマ ルイン

第3回　作：うひょ　ぷうた
「女のたたかい　Part2」

遊楽画廊・ルイン分室

最近、「このコーナーの記念品は画廊と同じですか？」って質問が来てるんだけど、違います。もっといいものになる予定。今、その準備してるので、来月ぐらいには発表できると思うよ。もちろん、今まで載った人の住所も、ちゃーんと取ってあるので安心してね。

◀フィル・イン・カフェに友達がいるの？(北海道・ベンジャミン)

◀元気な感じのオルテナとシャロルだね。(福島県・へもへも安積)

◀うん、確かにセーラー服に見えるねー。(岡山県・夢千鈴)

◀今のとこオルテナ派とシャロル派、どっこいどっこいかな？(千葉県・ねお威江華)

◀毎日遅くまでイラスト描き、お疲れ様でした。(山形県・速総別王)

◀2人ともカワイイっていう人も結構いるんだよね。(大阪府・結輝)

◀こっちの方でも募集してるんで、しばらくよろしくね。(宮城県・出花いろは)

◀悲しげなオルテナの表情が、なかなかいいね。(埼玉県・卯月♥暗鬼)

◀ビジュアルシーンも、なかなかよくできているぞ。(大阪府・宇奈月浩彦)

◀夜になると光と影の付き方がリアルなんだ。(茨城県・東条真)

投稿募集

イラストコーナーやると投稿ハガキが増えるかな？ と思ったらやっぱり増えたなー(笑)。このコーナーでは、イラストのほかに、ルインに関する質問も受け付けているので、どんどん送ってね。待ってるよ。

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン『ルインパーク』⑨係

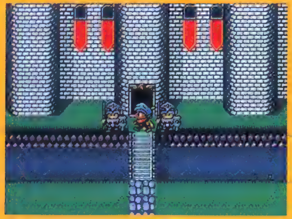
イラスト、マンガ／近藤敏信

月刊PCエンジン7月号誌上で募集した「アイレム新作RPGタイトル募集！」に、なんと、全国から900通を越える応募があったよ。これには月Pはじめ、アイレムのスタッフたちも予想以上の反響にうれしい悲鳴！ 応募してくれたみんな、そして応援してくれた読者のみんなありがとう！

応募総数930通の中から厳正な審査の上、タイトル決定!!

さて、決定したタイトルだけど、ダーン！と下にも表記してあるように、「ソル・モナージュ」に決定！ 日本語に訳すと太陽と月って言う意味。このタイトルをつけてくれたのは、埼玉県の佐藤学君。

もうひとり、「ピノキード」というタイトルを考えてくれた、福岡県の波多江洋輔君には、開発スタッフから特別賞として、ゲーム中の何かの名称として「ピノキード」を使わせてもらうことになったよ。おめでとう！ パチパチ!!

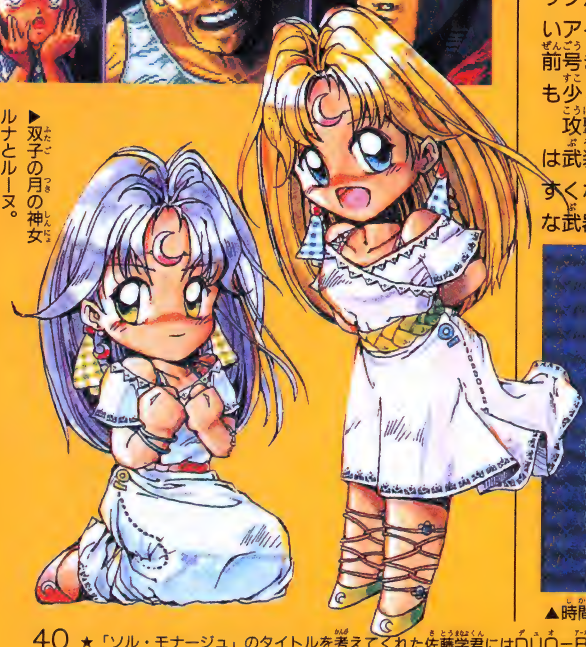


◀このイッチの城から、冒険が始まるんだ。

◀イッチ国王からの頼みを聞く、主人公ソレイユ。

▶導きの地図を持つマッピー。

アイレム新作RPGのタイトルは……「ソル・モ



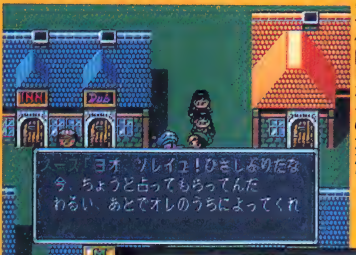
▶双子の月の神女ルナとルーヌ。

今までのRPGにはない楽しさ満載!

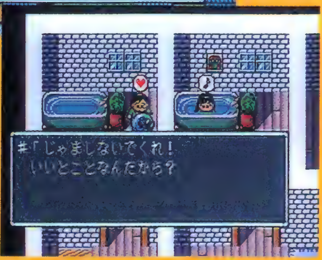
この「ソル・モナージュ」は、ただグラフィックが美しいということだけじゃなくて、新しいアイディアがたくさん詰め込まれているんだ。前号までもちょっとだけ触れたけど、今月からも少しずつ紹介していくことにするね。

攻撃も、熟練度というのがあって、武器などは武装すればするほど、必殺の一撃などが出やすくなるんだ。使い慣れた武器を使うか、強力な武器に持ちかえるかの判断は君しだい。

▲時間がたてば夜に。昼と夜では街の様子も変わるぞ。



◀戦闘は4人パーティプレイ。声をかけてくれる人はいるけど、いつ仲間になるのかな？



▶ワーオ！ のぞき見なんかしちゃいけないんだぞ～。こんなお遊び(?)だって、あちこちに用意されているんだ。

◀武器や防具はキャラを選ぶことなく何だって装備できちゃうから、好きなものを買えるぞ。

★「ソル・モナージュ」のタイトルを考えてくれた佐藤学君にはDUO-Rを、そして佐藤学君と波多江洋輔君の2人には、「ソル・モナージュ」のソフトをプレゼント。さらに2人のことを、このゲーム中のどこかにいるキャラが話してくれる予定だよ。スタッフロールにも2人の名前が出るぞ。

戦闘のコマンド入力によって決定する自由成長システムとは？

ふつうは敵を倒していくことによって経験値がアップし、レベルが上がって強くなるよね。でも、この「ソル・モナージュ」は、戦闘したときのコマンドの入力によって成長していくシステム、自由成長システムというのを取り入れているんだ。

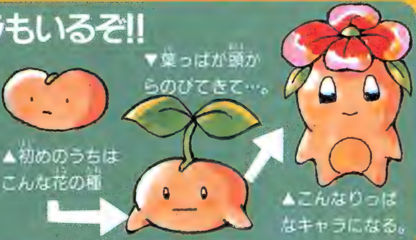
具体的に言うと、「戦う」や「防御」コマンドをひんぱんに使うと、攻撃力や防御力が上がる。「魔法」を使うとMP（マジックポイント）が増えたり、魔法攻撃力（3段階に威力が変化したりするんだよ）や魔法防御力が上がったりするわけ。こんなシステムのほうが自然だし、リアルだよね。

▲キャラの成長パターン（職業）は4種類。どの系列になるかは君の行動しだいだ。

◀樹の民の血の濃い主人公ソレイユ。

成長してパーティメンバーになるキャラもいるぞ!!

ここで登場してもらったのは、第2章のはじめにパーティメンバーに入るという「はなみん」。このキャラは、最初のうちは花の種で、アイテムみたいなもの。ところが特定レベルに達するとどんどん成長して、ひとつのキャラクターとして行動するようになるんだ。成長のパターンによって頭の花の色も変わるらしいよ。



▲初めのうちはこんな花の種

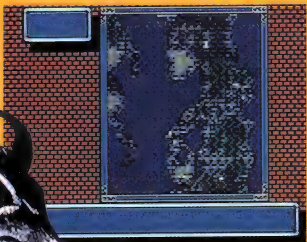
▼葉っぱが頭からのびてきて…。

▲こんなりっぱなキャラになる。

ナージュ」に決定!!

冒険が楽しくなるイベントもいっぱい！

▶盗賊の塔のボス

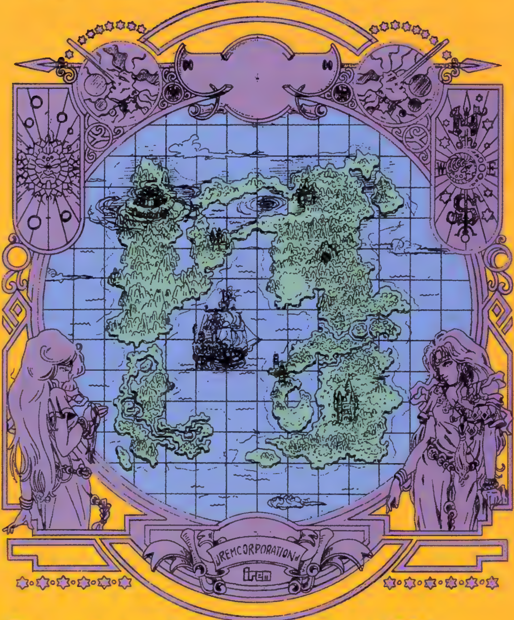


▲あるイベントをクリアするとマップが手に入る。

戦闘だけじゃなく、もちろんイベントも盛りだくさん。その辺はできしだい徐々に紹介していくとして、右にあるのがこのゲーム全体のマップだ。

どこに行ったのか全体マップと見比べないとわからないゲームと違って、ブロック単位で歩いたところと行っていないところがわかる、モザイクマップシステムを採用。これがあると無駄な動きをしなくてすむし、目的地もわかりやすくていいね。

◀いくつかある塔の中にも謎がいっぱい。強敵も多いぞー



「ソル・モナージュ」の全体マップ公開！

これが「ソル・モナージュ」の全体マップ。主人公ソレイユが旅立つのは、右下のほうにあるイッチの街。まだ、線画の状態ではあるけど、かなり広大なエリアだっていうことがわかるでしょ。

※サブタイトルに関してはアイレムで決定することになりました。

©1993 IREM CORP.

エメラルドドラゴン

NECホームエレクトロニクス
／12月発売予定／価格未定

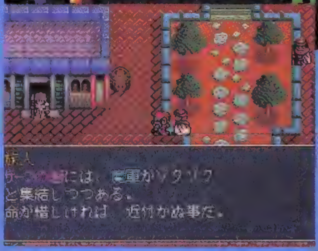
新生エメドラのすべての秘密を開発者に訊け!!

祝!!特別座談会

期待度が急カーブを描いて上昇中の大作『エメラルドドラゴン』。あの伝説的なRPGが豪華なスタッフの手で、どう生まれ変わるのか？そのあたりが、ファンの一番気になるところだ。そこで、開発の中心となる飯、木村、松本の三氏を招いて、特別インタビューしてみたぞっ!!

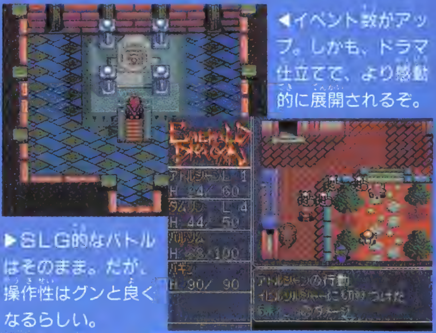
ただ移植するだけのつもりならこの夏には発売できていた!!

——早速ですが、開発の進行情況を教えて下さい。
飯「プログラム前の紙の上での作業は50%くらいですね」
木村「作画は30%ってとこかなぁ」
——えっ、年末の発売日は大丈夫なんですか？
松本「（慌てて）大丈夫です。今回は、作業手順として、まずオリジナル版のプログラムを組み込み、アレンジする部分を手直しするというやり方をとっています。アレンジ部分も6分の1は、もう組み終わってますよ」
飯「パソコン版と同じものをポンと出すんであれば、夏には発売できたと思いますよ。でも、どうせやるんなら凄いものにしたいじゃないですか」
木村「例えば絵ですが、今回、全部描き直してる。パソコン版の発売から、もう4年経ってますからね。自分の絵も変わってるし、納得いくものに仕上げようとしたら、描き直すしかないですよね」
飯「そう。パソコン版は、僕らが4年前に全力で作ったものだった。PC版は、今、僕らが全力で作ったものだということですね」


◀広いマップには道がつき、移動スピードや敵とのエンカウント率なども調整。コンピューターゲームとして遊びやすくなる。

基本ストーリーは同じものでも4年分のパワーアップに自信アリ。

——具体的に、PC版エメドラは、どう変わるのでしょうか？
飯「基本的にストーリーは同じものです。でも、まったくの新作を作っているくらいの力は入れてます。木村の絵も大幅にパワーアップしています」
木村「枚数がケタ違いに増えている（笑）」
飯「台詞まわしひとつにしても、4年前の僕には書けなかったレベルのものが上がってると思う。また、今回はスタッフ陣が強力ですからね。安心してシナリオに集中できますしね」
松本「そのへんは、演出の岩崎啓眞氏の力も大きいですね」
飯「ええ。かなり好き勝手書いても、ちゃんと動かしてくれる。ゲームバランスや操作性なども、岩崎さんの助言で格段に良くなりましたね」


◀イベント数がアップ。しかも、ドラマ仕立てで、より感動的に展開されるぞ。
▶SLG的なバトルはそのまま。だが、操作性はグンと良くなるらしい。

EMERALD DRAGON
●シナリオ
飯 淳氏
27歳の新鋭ゲーム作家。ゲーム制作にのめり込んで大学中退した。根っからのこだわり屋。

PC版エメドラはここ

※タイトルロゴはパソコン版。画面は開発中のものです。
©NEC Home Electronics, Ltd. ©バショウハウス／グローディア／ライトスタッフ ©メディアワークス

移植決定談会だ!

これまでのPCソフトにはないグラフィックを見てほしい!!

——ややマニアックだったエメドラが、より遊びやすくなったということですね。
松本「コンシューマー（家庭用）マシンのユーザーが、快適に遊べるシステムになっています」
飯「そういうシステム的なアレンジも大きい。でも、僕としては、登場キャラたちがちゃんと芝居しているところに注目してほしいですね。台詞と絵と、声優さんの演技で、ドラマそのものになった!! それこそ、一番最初にエメドラを作ろうと思った時、めざしたものでしたからね」
木村「だから絵の枚数が多くて……（笑）」
飯「オリジナルの10倍以上動いてますよ」
木村「そう！パソコン版を作った当時は、技術的に制約が多かったんですよ。その点、今回のスタッフは作ってくれますからね。やれるんなら描くしかないですよね!!」
飯「PCユーザーが、ショックを受けるくらいの絵を描いてくれてますよ」
木村「と言うか、今までのPCソフトにはなかった色使いを意識してるんです。いくらキレイでも、淡い色使いだと迫力が出ないんですよ。で、影の部分を強くしてコントラストをつけて立体感を出したんです。ユーザーの方々には、そこを見てほしいですね」

▲オープニングの一場面。迫力ある絵が動きまわるのだ。

◀パソコン版より仲間は増える予定。困った時には相談することもできるぞ。

EMERALD DRAGON
●作画美術監督
木村 明宏氏
現在23歳。パソコン版のキャラデザインを担当した時はまだ高校生だったというすごい人。

単なるオプションに終わらないパーティキャラたちに注目!!

松本「こんな感じで、飯さんも木村さんも妥協しないんですよ。進行をチェックする立場としては苦労するんですけど（笑）、間違いなくすごいものができるという自信はあります」
——シナリオで特にこだわったのは何でしょう？
飯「これは岩崎さんに言われたんだけど、僕の書くシナリオは、正統派のコンシューマーRPGとは違うらしいんですよね。ゲームにも約束事があるでしょう。本当なら2時間とか3時間とか、ユーザーがプレイする時間も意識してシナリオを書かなきゃならない。でも、僕は全体のストーリーを大切にしちゃう。その流れの中でキャラクター、主人公や仲間のパーティがどう動くかってことを大事にしちゃうんです。それが良くも悪くも僕の特徴ですね。だからエメドラでも『仲間』を感じてほしいですね。ほら、今までのRPGって、主人公以外は、単なるオプションキャラ的なとこがあるでしょ。僕は、一人一人にドラマをもたせてるつもりです。そこが違うっていうか、こだわってるとこですね」
＊この後も多岐に渡って興味深い話が聞けたんだけど、誌面の都合で今回はここまで。お三方、ありがとうございました。

EMERALD DRAGON
●ディレクター
松本 康志氏
今回の対談では飯、木村両氏を立てて発言は控え目。温厚だが、進行チェックは厳しそう。

まで生まれ変わるぞ!!

YAWARA!2

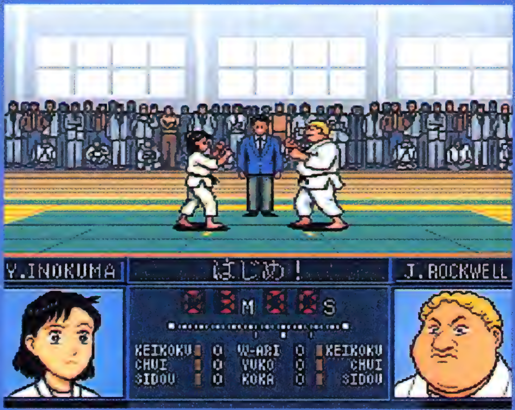
ソフィックス／発売日未定　価格未定

「デジ・コミ」、「クイズ」、「バトル」、「エクストラ」と４種類あるパートの中で、今回メインで紹介するのは、「バトル・パート」。

やはり柔道といえばアクション、ということでファンからの要望も高かった対戦アクションを取り入れたのが、この「バトル・パート」なんだ。また開発中のものだけど、少しだけ紹介するね。

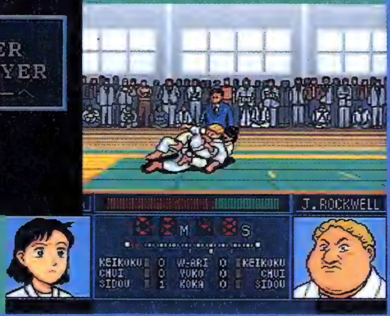
2人同時プレイができる対戦モードも収録——。

「バトル・パート」のメニューを選ぶと、下のようなタイトル画面が出てくるんだ。何人かのプレイヤーから選手を選ぶことができるんだけど、現在できているのは柔VSジョディのみ。



プレイは、対コンピュータ戦の１人プレイと２人対戦プレイの２種類。柔だったら「一本背負い」、「巴投げ」というように、それぞれの選手は６種類の得意な技を使うことができるんだ。相手が倒れた場合、相手に重なることで寝技に入ることもできるよ。相手と崩し合いをしているときが技をかけるチャンス。そのタイミングが重要になってくるってわけ。

◀コンピュータ相手の１人プレイと２人対戦プレイができるぞ。ルールは本物の柔道とほぼ同じもの。



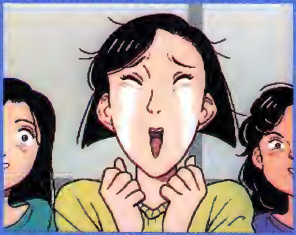
▶体力や気力は、キャラクターごとに基本数値を設定してあるんだ。寝技でも体力や気力がものをいう!?

デジコミ部分のグラフィックも前作以上のクオリティだ!!

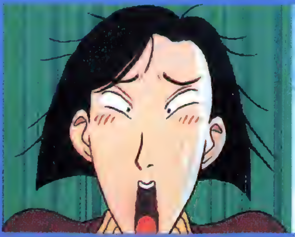
◀画面いっぱいにアニメーション並みのグラフィックが広がる。

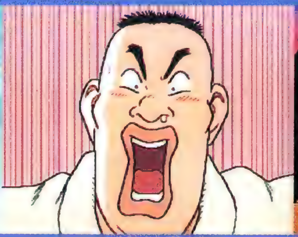
デジタル・コミック部分のグラフィックの美しさも、前回の「YAWARA！」で好評だったけど、今回はさらにクオリティが高くなったぞ。アニメーションする部分は、ほんとにテレビアニメを見ているような美しさ。

コマンド選択画面などがあるので、もちろんすべてがフル画面というわけではないけれど、さらに迫力ある画面が期待できそうだ。下に各キャラクターのアップ画面も紹介させてもらったぞ。すごい迫力があるでしょ。……これじゃ迫力ありすぎだって？？？



▲デジ・コミ部分は、前回よりももっとゲーム性が高くなるらしいよ。





©浦沢直樹／小学館・読売テレビ・キティ　©1993　SOFIX／小学館プロダクション　©1993　HUDSON　SOFT

PC Engine

デジタルコミックの決定版!!

あのパトレイバーがPCエンジン・スーパーCDロムロムで新登場!!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

DIGITAL COMIC

PATLABOR

Chapter Of Griffon

PC-ENGINE•SUPER CD-ROM²

CAST ON DISC: ASUMA SHINOHARA, NOA IZUMI, MIKIYASU SHINSHI
ISAO OHTA, KANUKA CLANCY, HIROMI YAMAZAKI, KIICHI GOTO
SEITARO SAKAKI, TAKEO KUMAGAMI, UTSUMI, KUROSAKI, BUD

9.30 on sale

「おねえちゃんに勝つまで、やめへんで」

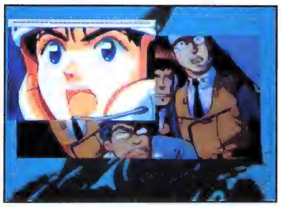
特典❶ 抽選で300名に高田明美描き下ろしイラストテレカプレゼント!!
〔締切:'93年10月22日㈮消印有効〕
特典❷ PATLABOR 2 the Movie記念キャンペーン対象商品▶6ポイント
パトレイバー関連商品についているポイント数を集めてオリジナルグッズを当てよう!(キャンペーン期間:'93年7月1日〜'94年2月28日)※❶❷の詳細については商品封入の説明書をご覧下さい。

機動警察パトレイバー「グリフォン篇」9月30日㈭発売!

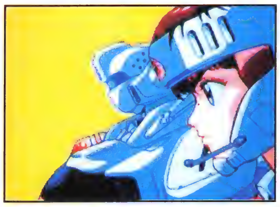
PCエンジン●スーパーCDロムロム専用
デジタルコミック● 価格7,200円(税別)

黒いレイバー出現、第2小隊出動せよ!——OVA、コミック、劇場用映画、テレビをはじめ、あらゆるメディアを巻込んで絶大な人気を誇る「機動警察パトレイバー」がPCエンジンスーパーCDロムロムでついに登場!
ストーリーはOVAシリーズのシャフト編をベースに展開。君は主人公の野明になって、遊馬たちとともに謎の黒いレイバー、グリフォンと戦うのだ…!

CAST▶古川登志夫/冨永みーな/二又一成/池水通洋
井上 瑤/郷里大輔/大林隆之介/阪 脩/横沢啓子
鈴置洋孝/土師孝也/合野琢真/中嶋聡彦/小形 満



●フルアニメが進化した! 新感覚「アクティブ・ウインドウ・システム」が凄い!



●アニメのビジュアルクオリティそのまま、もちろんアニメ声優フル出演!

●デジコミならではのオマケ満載。「じゃんけんぽんドカーン」は2人対戦プレイOK。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL.092-771-3217 FAX092-751-5265

●リバーヒル・トーク・インフォメーション▶リバーヒルソフトの最新情報が聞けるテレホン・サービスです。
TEL:092-771-0328(平日13:30〜17:30を除く)

Illustration by AKEMI TAKADA
ⒸHEADGEAR·EMOTION·TFC·SHOGAKUKAN
Ⓒ1993小学館プロダクション Ⓒ1993リバーヒルソフト

※画面は開発中のものです。

FACEBALL™
フェイスボール

93年10月29日発売予定

にこにこフェイスついに出現!! 白熱の3Dバトルアクションゲーム!

カナダ生まれ・アメリカ育ちの3Dバトルアクションゲーム『フェイスボール』。壁際からあらわれる敵にドキドキ、後から攻撃してくる敵にハラハラ、強〜い敵をやっつけてワクワク…スリルと興奮の3D画面が、キンチョー感を盛り上げる!!

PCエンジンスーパーCDロムロム専用 7,200円
(予価・税別)

バトルキャラバン開催決定!
いいもの勝ち取れ!
「オリジナル・フェイスグッズ」プレゼント!

この夏、君の街でも『フェイスボール』が体験できるぞ! 日程をチェックして夏休みの計画にいれておこう! 参加者には、成績に応じてもれなくオリジナル グッズをプレゼントだ! 今日から足腰を鍛えて、闘いの日に備えろ!

開催スケジュール

◆関東地区
7/28 板橋区・ブルート高島平店
29 練馬区・ブルート中村橋店
30 昭島市・TVパニック昭島店
31 戸田市・わんぱくこぞう戸田店
8/ 1 町田市・わんぱくこぞう南町田店
9/4、5 千代田区・ラオックス ザ・ゲーム館

◆関西地区
8/ 4 枚方市・ブルート楠葉店
5 神戸市中央区・ブルート春日野道店
6 吹田市・TVパニック南千里店
7 長岡京市・わんぱくこぞう長岡京店
8 大阪市浪速区・J&Pテクノランド

◆中京地区
8/18 春日井市・マジカルガーデン春日井店
19 安城市・マジカルガーデン安城店
20 名古屋市西区・ブルート浄心店
21 江南市・マジカルガーデン江南店
22 稲沢市・わんぱくこぞう稲沢店

只今、キャラバン参加店募集中! 詳しくは弊社営業企画部・石井までお願い致します。

©1993 RIVERHILL SOFT INC. ©1993 BPS. FACEBALL IS A TRADEMARK OF BPS. ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED TO RIVERHILL SOFT BY BPS. ORIGINAL GAME CONCEPT AND DESIGN BY XANTH SOFTWARE F/X.

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL092-771-3217 FAX092-751-5265

RALLY CHAMPIONSHIP

INTEC

PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM

チャンピオンシップ★ラリー

レースの醍醐味、ドライブすることの興奮、快感を純粋に追求したラリーゲーム登場。ラリーの走行感覚、車の挙動をリアルに再現、本格的なドライビング・テクニックが楽しめる。

8月6日発売!! ¥7,800(税別)
スーパーCD-ROM²専用

- ●実際のラリーに参戦している車両が実車名で登場!!
- ●氷上に砂漠、市街地などトリッキーな全20のスペシャルステージ!!
- ●エンジン、ブレーキ、タイヤなど各6種類の中からセッティング可能!!

©1993 INTEC INC.
©1993 P'S PSYTEC

ギャラクシーでか
GALAXY刑事
GAYVAN
ガイバン

10月発売予定!! 予価¥7,800(税別)
スーパーCD-ROM²専用

©1993 INTEC INC. ©1993 Fill in Café イラスト/近藤敏信 企画・開発 株式会社フィルインカフェ

お問い合せは:インテック ゲームステーション ☎03-3378-2680

コナミ株式会社

本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス　関東　東京03(3436)2277　関西　大阪06(456)4578

北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
(以上、全10局開設しております)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

SQ みなぎる勇気とポケットサイズ
SUPER QUEST BUNKO
スーパークエスト文庫
小学館

SQ文庫 飯島健男作品

めくるめく大冒険をたっぷりと。飯島ワールドへようこそ。

出口なし、脱出不可能の
近未来バトル勃発。

脱出不可能の戦場で繰り広げられる史上空前のネオアクション。テレビドラマ『ダンザルブ』に仕掛けられた縦横無尽のワナ。今話題のバーチャル・リアリティをテーマとした野心作。

ダンザルブ バーチャルゾーンの蒼い月

【Vol.1】好評発売中　定価550円(税込)
【Vol.2】8月20日発売予定

放浪の旅に終わりはない。BURAIの勇者たちに
今度はどんな冒険が待ち受けるのか…。

BURAI〈ブライ〉

【Vol.1～6】好評発売中　定価・各550円(税込)

天空の神々たちの時空の壁を越えた戦い…。
壮大なスケールでおりなすスペースファンタジーロマン。

覇竜の神座 ブライ外伝

【Vol.1～2】全巻完結発売中　定価・各550円(税込)

人類滅亡後。地球を支配するモンスターたちの
果てし無い抗争を描く近未来ハードバイオレンス。

最後の審判 世紀末の覇者

【Vol.1～5】好評発売中　定価・各550円(税込)

SQ文庫既刊・好評発売中

- 超時空要塞マクロスII【Vol.1～4】
- 超時空要塞マクロス〈劇場版〉
- 超時空要塞マクロス〈TV版〉【上・中・下】
- ジェットマン【Vol.1～2】
- うしおととら【Vol.1～2】
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ/竜峰学園【Vol.1～2】
- スーパービックリマン【Vol.1】
- リューヌ伝説【I・II〈第1部〉・II〈第2部〉・III・IV】

好評連載第3回!!　近未来ショッキング・ノベル

ブラッド・シティ

第1話　唾良鬼の血脈

▶作／飯島健男 *Takeo Iijima* ▶画／中津賢也 *Kenji Nakatsu*

坂元を襲う親友・真島
血塗られた陰謀の予感!!

◆前回のあらすじ◆

二十世紀末。記者・坂元は襲撃を受け、謎のV-ウィルスに感染する。感染者(キャリア)は、異常に血を欲するという。少女・小夜に導かれ、美少年・史朗に助けを求めた坂元は、首筋を噛まれる。これでキャリアにはならない、貴方は吸血鬼になったから……。謎めく小夜の言葉に混乱しつつ、坂元は気を失った。三日後、坂元は行方不明だった親友・真島から連絡を受ける。が、再会した真島は、血に飢えたキャリアと化していた。

その三　覚醒

俺の前には、血に飢えた真島が立っていた。

充血したというよりも、血で真っ赤に濡れたような両目を俺に向け、裂けんばかりの口で笑っている。

赤い目は、目玉にセロハンを貼ったようだ。薄く赤い膜が、黒目と白目の判別をなくしている。

目玉を取り出せば、それは赤い宝石か、安っぽいビー玉。

薄暗い公園で、その目だけが吸い込まれそうに映えている。

もしかしたら、俺の目も……？

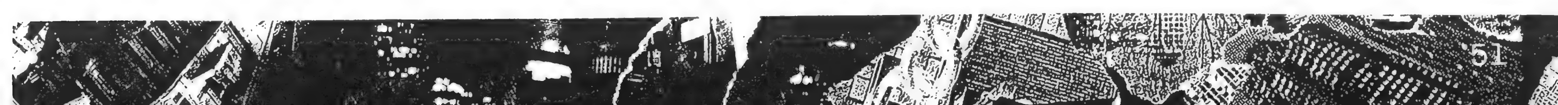
「お前の血はウマイか？　俺たちだって、そうそう生き血にはありつけないからな」

真島の口から垂れる涎は、口の締まりが悪いからか？　それとも、ご馳走を前に耐えられなくなった飼い犬のそれか？

「……真島。俺は、もっとお前に聞きたいことがあったんだ。そして、お前と再会できたことを心から喜び合いたかった」

俺は、なぜこのようなことを言うのか？

今にも、親友であったはずの男に襲わ



れようとしているのに。
「旧友の誼で楽に逝かしてやるさ。安心しろ、坂元」
真島は、もう待ち切れないといった様子で、口許を拭き、涎を掬った。
もう化け物だ。
俺は、あんなになっていないか？　もし、鏡があれば確かめたいものだ。
いや、吸血鬼は鏡に映らないんだよな。昔、映画で見たよ。
俺は、舌で口の中を探ってみた。
俺にも牙が生えているのか？
牙とは呼べそうもない犬歯が二本。舌先の感触は、それ以外とても滑らかに滑る。
少し安心した。あそこまでは、醜くないようだ。
真島は、もう友ではない。
俺も人間でないとしても、確かに奴とは違う存在だ。
なぜなら、俺には理性がある。
俺がたとえ吸血鬼になっていたとしても、友を襲ったりはしない。そして、わざわざそのために呼び出したりはしない。
だから、俺には分が悪かった。
今の俺に負ける気がないにしろ、俺の体にも変調を来していたにしろ、俺に真島を倒せるか？　友であった男を倒せるか？　くだらないヒューマニズムのおかげで、俺は命を落とすのか？
真島は、楽しんでいる。どうやって俺を襲ってやろうか、楽しんでいる。
結論が出たようだ。
真島の口が、いっそう開いた。
次の瞬間、真島の姿はもう俺の眼前に迫っていた。
なんて早さだ。俺には見えない。
「ぐっ……」
鋭い爪は、肩に食い込み、しっかりと俺を捕らえた。
もんどり打って倒れる。
俺は、真島に組み敷かれた。動けない。あっけない。
ものすごい力だ。俺には、奴を引き剥がす力がない。
これでも、数か月前までは、俺のほうが遥かに体力があると思っていたのに……。
血管が切断されるかと思うほど、奴の爪は俺の肉に侵入してくる。
痛さ以上に、両腕の感覚が麻痺し始めた。これでは、なおさら力が入らない。
俺だって、血に飢えているはずだ。自分の肩に滲む血でさえ、極上のワインに見えるじゃないか。
理性がなければ、真島を餌と思えるはずだ。
生暖かい息が、俺の鼻にかかる。
大量の唾液が溢れ出し、俺の鼻を濡らした。
「終わりだ、坂元」
まるで俺の頭ごと飲み込みそうに開かれた真島の口に、思い切り頭突きを食らわせてやった。
「ぎゃ！」
一瞬、真島の指の力が緩んだ隙に、奴の下腹に脚を潜り込ませ、力を込めた。
奴は吹っ飛び、俺はよろつきながらも立ち上がることができた。
俺に吹っ飛ばされた真島は、大したダメージを受けている様子もなく、相変わらずの薄ら笑いを浮かべている。
俺は、奴の言う通り勝てない。
安っぽいヒューマニズムが邪魔をしなくても、俺の力では、勝つどころか、逃げることさえできない。
……俺は、真島に殺される。

「あーあ、私の忠告を聞かないから」
突然、女の声が聞こえた。
小夜だ。間違いない。
見ると、街灯の上に小夜がいる。
バランスの悪い街灯の小さな笠の上に、いつの間にか小夜がいた。器用に爪先立てて、笠の上にしゃがみこんでいる。
「小夜」
俺が思わず声を漏らすまでもなく、真島も小夜に目を止めた。
「ほう……、俺をダシに使った小娘か」
真島は嫌味ったらしく口を歪めた。
が、小夜は無視している。そして、俺を見ている。その目は、慈愛に満ちていた。
「ダシに使ったんじゃないわよ」
なのに答えは、真島に返した。
「まあ、いいさ。そのおかげで、俺はキャリアになれたんだ」
二人の会話の意味がわからない。
俺は、ただ意味もわからぬまま巻き込まれている。俺の怒りは、小夜に向けられた。
「説明しろ！　俺にもわかるように、説明してくれ！　俺は吸血鬼になっただと!?　じゃあ、キャリアって何だ！　俺は、なぜこんなことに巻き込まれなきゃならないんだ!!」
小夜が、跳んだ。そして、俺の前に降りた。
「あなたの勝手な行動が蒔いた種よ。答えは、自分の体で確かめなさい」
小夜の突き放した言い方が、逆に俺を冷静にさせた。
「させるかっ！」
真島は、爪を振り上げ、俺に迫ってきた。
小夜は、いたって冷静だ。
俺を抱き寄せると、軽く地面を蹴った。
「うわっ！」

俺は、思わず声を上げた。

小夜は、街灯の上に立った。俺を抱えたまま、平然と立っている。

「暴れないでよ。落ちたら、また襲われるんだから」

小夜は、俺を下ろし、笠の上に立たせた。

立たされても、足場はない。何とか、両足の爪先が乗っかる程度で、少しでもバランスを崩せば踏み外してしまう。

しかし、小夜は脚に根が生えたように、しっかりと街灯に立っている。一体化したように。しかも、爪先で。

だから、俺は恥ずかしながら、小夜に抱きつくことによってバランスを保てた。というより、小夜にすべてを預けた。

「さあ」

小夜は右手で俺を抱き寄せると、美しい髪を掻き揚げ、うなじを突き出した。

生白い肌が、月の頼りない明かりを反射し、青白くも見える。細く滑らかな首筋が艶めかしい。

俺は、奮い立った。

色気ではない。小夜の首筋に浮きだった紫色の血管が、俺の口に唾液を溢れさせたのだ。

「さあ、吸って」

俺は、たまらなくなった。

「させるかあっ！」

真島の声がなければ、俺は無我夢中で、首筋にしゃぶりついていただろう。

はっと我に返った俺の眼前に、真島はいた。

「うわっ！」

真島の爪が、俺の頬に食いついた。

俺は、バランスを崩し、背中から真っ逆さまに落ちた。

「あうっ！」

いくら公園の地面は土でできているといえど、かなりの衝撃は受ける。

ギシギシと背骨に激痛が走る。

細目を開けると、小夜は相変わらず、街灯の上に立っていた。

それよりも驚異は、俺に向かって降ってくる真島の笑顔。

そして真島の爪は、しっかりと赤く染まっていた。俺の血だ。

「黙って食われろよぉ！」

大地に転がる俺の顔目がけて、真島は爪を振り下ろした。

「くっ」

間一髪避けたものの、真島は諦めてくれない。

何とか立ち上がったが、真島は、楽しそうに俺を狩る。

何気なく頬に触れると、べったりと生暖かいものが指先を濡らした。かなりの血が流れている。

「往生際が悪いなあ、坂元。お前は、昔からそうだったよ」

真島は、俺の頬をさも旨そうな目つきで捕らえ、血で濡れた爪をベロリと舐め上げた。

「んー、生き血はウマイ」

俺は、一か八か、思い切り地面を蹴り上げた。

小夜にできるのだ。そして、真島にもできるのだ。俺にだって……。

俺の体は、宙に舞った。

そして、足もとに小夜がいた。

何という跳躍力。

小夜が、俺を見上げて笑った。

「まだ大したことないわね。それじゃあ、勝てないわよ」

小夜は、笑いながらも残念そうに首を振った。

「その通りだよ。お前は、俺に勝てないさ！」

俺の遥か頭上から、真島の声が聞こえてきた。

奴は、俺よりも高く跳んでいた。

俺には、これが精一杯だというのに。なんて野郎だ。

引力の法則に従い、俺の体も下降し始めた。

小夜が差し出した手に、咄嗟にしがみついた。

小夜は、完全に俺の体重を支える形になったが、それでも平然と爪先で立っている。

しかし、もう俺は驚かない。
俺も、街灯の上に立った。
真島は、俺に狙いを定め落下してきた。
「飛べないのか？　吸血鬼なら、蝙蝠になって飛べるんだろう!?」
小夜は、俺の言葉をきょとんとして聞いている。
俺の素直な気持ちを、小夜は笑い飛ばした。
「あはは……でも、ここじゃ不利よね。……ちょっとだけ、時間を作ってあげる」
落下してくる真島を尻目に、小夜は俺を抱いたまま、街灯を蹴った。
俺は、ただの足手まといだ。
小夜もまた高く跳んだ。
「馬鹿野郎！　俺の力はお前のほうがよく知ってるんだろう!?」
真島は笑った。
見ると、真島は驚くことに引力の法則に逆らっている。落ちるべきはずの真島が、宙に浮いているのだ。
そして、見えない地面を蹴ると、俺たちに向かって飛んできた。
奴は、飛べるのだ。
なのに、小夜は大きく放物線を描いただけで、明らかに落下していく。
「小夜。お前も飛べるんだろう!?」
「飛んでも、追ってくるわよ」
「じゃあ、どうする!?」
「戦えばいいのよ。時間を作ってあげてるんだから。……さあ、あなたも強くなりなさい」
そう言い、小夜はもう一度俺の口許に、首を突きつけた。

噛めと誘っている。
俺の気が一瞬遠くなる。軽い目眩に襲われ、もうどうでもよくなった。
俺は、すべてを忘れ、小夜の首筋に歯を立てた。
その途端、俺の全身は言い知れぬ快感に打ち震えた。
口の中がむず痒くなり、犬歯が伸び始めた。牙のように、二本の歯が、尖っている。
その牙を、小夜の首に突き立てた。
口中に、じゅっと熱い液体が流れ込んできた。
血だ。
小夜の血だ。
俺は、小夜の首筋を唇で塞ぎ、その血を必死で吸い出した。
血が、こんなに甘いとは。いや、甘いというより、舌が蕩けるような感覚だ。あらゆる旨みが混ざったような、今までには味わったことのないウマサ。
その熱い液体が、喉越しに俺の全神経を集中させる。
喉を鳴らし、貪るように、血を味わった。
軽い衝撃を受けた。
地面に落ちたのだ。
なのに、少しも痛みを感じない。
俺は地面に落ちても、小夜を抱きしめたまま、その血を貪り味わった。真島の存在など、忘れて。
「きさまぁ！」
真島は、悔しそうに叫ぶと、襲いかかってきた。
俺は、小夜の首筋に牙を当てたまま、振り上げられた奴の拳をひっつかんだ。
見える。奴の動きが、スローモーションのように、俺の目に映る。
「ぎ……ぎゃあ！」
俺は、奴の拳を握り潰した。
奴は、慌てて俺から離れると、苦しそうに右手を抱え込んだ。
ボタボタと血が垂れている。その血が、とてもまずそうだ。
奴の目は、さらに赤く染まった。怒りで震えている。
それを横目で見ながら、俺は小夜の血を啜った。
一滴も零すのがもったいない。小夜の血を一滴残らず、吸い尽くしてやりたい。
小夜は、ぐったりとし、俺に身を任せている。その表情は恍惚としていた。吸われるのも、また心地よいのか？
「ぎゃあああ――――！」
真島は、気が違ったように叫び声を上げながら、俺に向かってきた。もう、奴の右手は使えない。拳を丸めたように、右手はひしゃげていた。
俺は、それでも小夜から口を離さなかっ

た。

死人のようにぐったりする小夜を抱えたまま、俺の左手は真島の喉笛を捕らえた。

「ぎ……！」

真島の動きが止まった。

俺の指が、奴の喉に食い込む。

急に、真島の目から血の気が引いていった。口からは牙が消え、昔の真島の顔へと戻っていった。

そして、震えながらか細い声を絞り出した。

「……坂元。まさか、俺を殺すのか？……親友の俺をさ」

俺は、ためらわなかった。俺にも、残虐性が眠っていたのか？　これほど、暴力を好む男だったのか？

俺の理性は消し飛んでいた。

「ぐえ……」

蛙が潰れたような声を最後に、真島の喉は潰れた。

いつの間にか生えていた俺の鋭い爪は、奴の喉を握り潰し、真島は絶命した。

せっかく黒目を取り戻した目玉は、すぐに白目をむき、もう元には戻らなかった。

俺の目の前で、親友は死んだ。俺の手にかかり、息絶えた。

が、後悔も恐ろしさも俺には感じられなかった。悲しみも湧いてこないし、涙さえ流れない。

それどころか、俺の全身を満たす満足感は何か？　それを冷静に捉えられる俺の平常心は、どこから湧いてくるのだ。

ようやく俺は満足し、小夜から口を離した。

小夜の首筋に開いた小さな二つの穴は、その周りを紫色に染め、痣のようになっている。が、見る見るうちにその痣は退いていった。

それでも、まだ小夜はぐったりしている。恍惚の表情を浮かべたまま、ゆっくりと息を吸い、ゆっくりと息を吐いている。寝ているのか？

俺に見られているのに気がついたのか、小夜はゆっくりと目を開けた。そして、俺を見て、満足そうな笑顔を見せた。

「ぅふうぅ――。どう？　気分は？」

俺の口には、まだ小夜の味が残っていた。何とも言えない刺激のある味が。

小夜は、血まみれになって倒れている真島に気がつくと、俺の手からスッと抜け出した。

「かわいそうよね、この人も。犠牲者だものね……」

小夜の言葉が、俺を現実に引き戻した。

「俺が悪いのか？　何もかも、お前のせいじゃないのか？　俺の人生を奪ったのはお前じゃないか!!」

小夜は、真島に目を向けたまま答えなかった。

俺の人生はくるってしまった。わけもわからないまま、くるってしまった。そして今、この手で親友を殺したというのに、俺は充実感で満ち足りている。真島の血で染まった左手を見ても、俺は少しも動じない。俺は、どうなる……。

「気に障ったのなら、ごめんなさいね。別に、あなたを責めようとしたわけじゃないのよ。あなただって犠牲者なんですものね……」

自分で俺のことを犠牲にしておきながら、なんて言い草だ。それに、少しも心の中ではそんなことを思っていないくせに。そんな話し方が、妙に耳に障る。

俺は、満足感が溢れすぎたせいか、気が立っていた。

小夜が振り向いた。

その顔を見てぎょっとした。心なしか痩せ細り、ただでさえ色白の肌が、紙のように白い。俺が血を吸ったからか？

「すまない……」

俺は、何に対してかわからず、謝ってしまった。すでに、血を啜ったという事実だけが、残っていた。

俺は、もう普通の考えも通じなくなっている。理性も道徳も、すべては無だ。

「謝ることはないわ。あなたが、苛立つのは当然のことだから。でも、追ってきてよかった。家から、ずっと追ってきたのよ」

もう、何を言おうが、小夜には逆らえないのだ。認めたくなかっただけで、それはとっくにわかっていたことだ。

「これ……あなたの郵便受けに入っていたわ」
　小夜はポケットをまさぐり、一通の赤い封筒を取り出した。
「ふん。こんなもの、もう意味ないさ」
　俺は、その封筒を小夜の手からはたき落とした。それが、何かわかっている。
　小夜は、その封筒を拾い上げた。
「行きなさいよ」
「行く意味があるのか。俺は、もう人間じゃないんだ。行ったって、捕まるだけさ。だったら、逃げ回る」
「何も起きないわよ。血液検査に行きなさい。そのほうが、すっきりするから」
　なんて女だ。俺を吸血鬼などという化け物にしておきながら、自ら捕まりに行けと言う。
　小夜は、また封筒を俺に差し出した。
　俺は、仕方なくそれを受け取った。
　噂に聞いたことはあるが、まだ実際に見たことはなかった。
　赤い封筒。
　血液検査を無断で欠席したものに届く最終通告。
　俺は、ここ数日の出来事で、毎週義務づけられた血液検査に行けずじまいだった。
　キャリアを隔離するために行われる絶対義務の検査。これがあるから、日本は平和に暮らしていけるのだ。
　この封筒を受け取り、さらに無視すればもう言い訳することはできない。特殊警察がやってきて、連れていかれる。
　どこに連れていかれるかは、知ったこっちゃない。二度と帰って来られないらしいから。
　俺は、封を切った。鋭い爪のおかげで、楽に切れた。変なところで便利なものだ。
　中にワープロで打たれた手紙が一枚。指定の日付は明日。何があろうと、検査に来いと書かれている。
　しかし、行ってどうなる。
「あなたは、キャリアじゃないんだから行ってくればいいのよ。それを、自分の目で確かめてくるといいわ」
　小夜は、俺の前にしゃがんだ。少し、顔色が戻ってきたようだ。
　俺は、溜め息をついた。小夜に怒っても仕方ないのだ。まず、俺がすべてを理解することが先決なのだ。
「……なあ。俺はもう怒らない。すべての運命を甘んじて受け入れるさ。それに、もう人殺しだからな」
　ちらりと、真島に目を向けた。もう動かない。動くわけがないな。首と胴体が、今にも千切れそうなのに。
　話を続けた。
「だから、教えてくれよ。わかりやすく教えてくれ。吸血鬼とキャリアが違うのなら、キャリアって何だ？　吸血鬼になった俺は、どうすればいい？」
　小夜は、じっと俺の目を見つめた。そして、目を伏せると、徐にぽつりと呟いた。
「……どうせ、信じてくれないから」
「いや、信じる。これだけのものを見せられて、信じないわけがない」
　俺の本心だ。
　小夜は、また俺を見つめた。明らかに、俺を疑っている目だ。それとも、俺を馬鹿にしているのか。
「信じる以前の問題だわ。あなた、今混乱しているでしょ？　私の話を聞いたら、もっと混乱するわよ。だから、自分の目で一つずつ確かめるべきなの」
「どこまで俺を馬鹿にすれば気がすむ!?

こんな目に遭わせておいて、まだ秘密主義か」

俺は、ふと史朗の言葉を思い出した。

「……日本を助けてほしいって言ってたよな？　どういう意味だ？」

その言葉がキーワードだったのか、小夜は溜め息をついた。しかし、答えは同じだった。

「……だから、血液検査に行って、まず知るといいわ。はっきり言って、あなたの血液は異常よ。調べればすぐにわかる。けれど、あなたが捕まることは絶対にない」

何とも、的を射ない話だ。余計、意味がわからない。

俺の不思議そうな顔を見て察したのだろう。小夜は、また口を噤んだ。

「俺が捕まらないのは、キャリアじゃないからなのか？　吸血鬼だったら、たとえ異常であっても、何のお咎めもなしか。ふざけるな！」

「違うわ！　たとえキャリアであったとしても、捕まらないの！　血液検査は名目上のもので、検査の目的はキャリアを探すためじゃないもの！　……もし、キャリアなんてものが、その辺をうろついていたとしても意味ないわ。ありえないけど」

「何だって……？」

俺は、開いた口が塞がらなかった。じゃあ、今まで義務づけられてきた検査には何の意味があるというのだ。毎日を脅えながら暮らしていた我々日本国民は、何のために検査を受けていたというのだ？

俺が疑問に思ったことは、小夜のほうが理解していたらしい。すぐに答えてくれた。

「あの検査はね、キャリアの食料を集めるためにやっているのよ」

俺は、息を飲んだ。次の質問が見つからない。

「キャリアが生きていくためには、大量の血液が必要とされるわ。私たち吸血鬼とは比べものにならないほど大量の血液がね」

「……だったら、血液銀行に行けばいい。血はうなるほどある」

俺は、茫然として、あまりにもすっ頓狂な質問をした。

「血液銀行？　あなた、今の日本にどれほどの血液があるか知っている？　保存されている血液の絶対量は、消費量に追いつかないわ。献血なんかで、どれだけの血液が集まると思っているの？　もし、その血にキャリアが手をつけてご覧なさい。日本はパニックだわ。間違いなく壊滅する」

小夜の目が真剣であればあるほど、俺は信じたくなかった。

「なぜ、キャリアのために血を集めなきゃいけないんだ？　それじゃ、まるでキャリアを育ててるみたいじゃないか」

小夜は、頷いた。できるならば、頷いてほしくなかったのだが。

「その通りよ。日本は国をあげてキャリアを育てているわ」

いくらなんでも信じられない。日本が国をあげて？　キャリアを？

俺は、鼻で笑ってしまった。

「ほら、信じないでしょ？」

小夜が、眉間にしわを寄せた。

怒らせてしまったか。

「すまない。ただ、あまりにも信じられないから……」

「もう話さないわ。これ以上話せば、あなたはもっと笑う。自分の目で確かめるのね。血液検査に行っても、何も起きないわ。あなたは血を採られて終わり。それだけのことよ」

ここで、小夜にへそを曲げられては困る。問題は、何も解決していないのだ。

「ちょっと待ってくれ。怒ったのなら謝る。もし、仮に血液検査がキャリアの食料を集めるものだったとしよう」

「仮に……？」

俺の言い方が引っかかったようだ。小夜は、毅然とした目つきで俺を睨みつけた。

「……悪かった。その通りだ。信じる。だったら、キャリアってのは、一日に何千何万リットルもの血液を飲むんだな。……いや、それ以上だ」

血液検査は、正確に言えば、十歳から六十歳までの健康な男女に義務づけられている。一度に採られる血液は五十ｃｃ程度。大した量ではない。

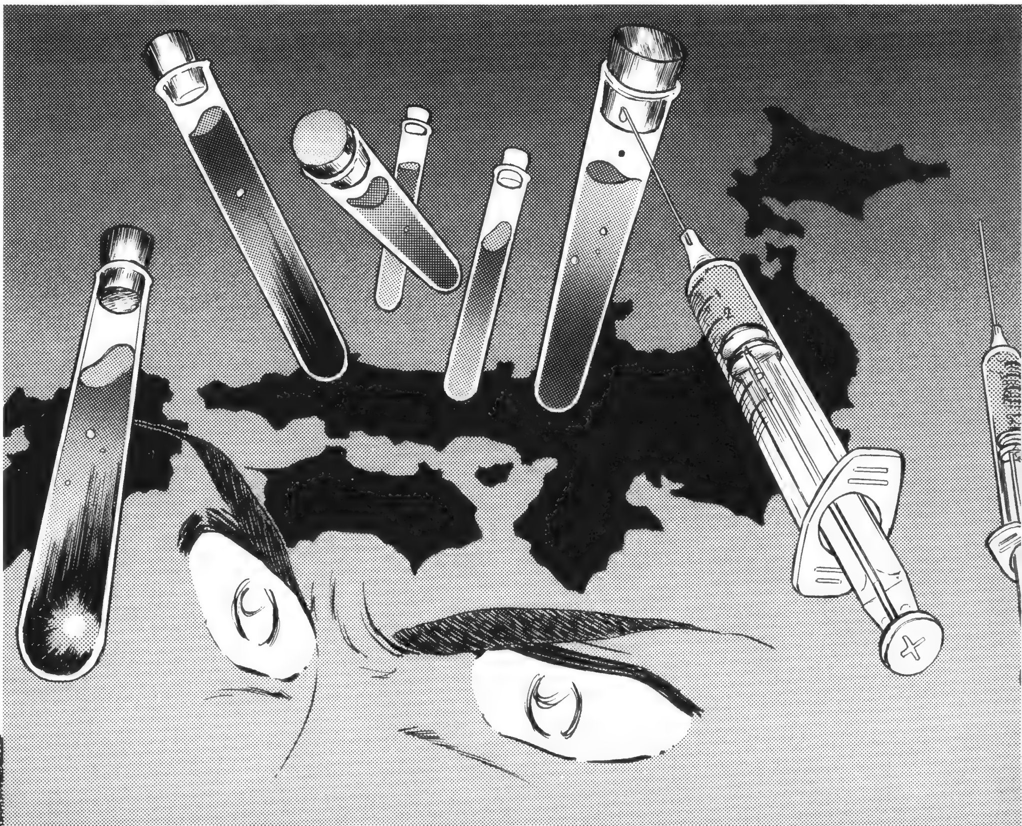
それでも、対象者を約一億と見積もれば、一回の検査で何百万リットルもの血液が集まることになる。そんなに、キャリアは血を飲むのか？

「キャリアは何万人もいるからね」

「何万!?」

小夜の、まさかの言葉だった。

俺には、もう信じられない。日本にいるはずのないキャリアが、何万人も存在するだと？



「だから、信じないって言ったでしょ？とりあえず、血液検査に行ってみれば？私の言うことが嘘だったら、捕まってキャリアとして始末されるわ。行かなければ犯罪者。指名手配よ。逃げ切れると思う？私が嘘つきなら、どっちにしろ死ぬんだから。騙されたと思って行けばいいじゃない。……見かけによらず、度胸ないのね」

俺は、また表情を読まれた。ポーカーフェイスが作れない。俺の性格だ。

それにしても、まだ腑に落ちない点は山のようにある。

なぜ、真島がキャリアになったのか？そして、俺を襲ったのか？

それに、小夜はなぜこうも自由に歩き回れるのだ？

吸血鬼は、キャリアとどう違うのだ。待遇はどうなっている？

あの軍服の連中のことを考えれば、小夜たちだって、目をつけられているはずだ。ならば、逆に小夜の言うことが本当だとしたら、俺も検査に行けば捕まるんじゃないのか？

奴らは、俺が普通の人間じゃないことを、もう知っているはずだ。俺に危険がないわけがない。

それから……、疑問はほかにも山ほどある。考えれば考えるほど、疑問は湧いてくる。

確かに、小夜の言う通り、俺は混乱している。そして、少し小夜の話を聞いただけで、さらにわからなくなった。

俺は、覚悟を決めた。

「……わかったよ。お前の言う通り、検査に行ってみる」

突然、小夜の顔が明るくなった。

それでも、俺は一つだけ質問した。

「これ以上聞いても、俺は混乱するだけだ。それでも最後に一つだけ答えてくれ。キャリアと吸血鬼はどこが違うんだ？」

俺が、キャリアでなく吸血鬼なら、その違いを知っておきたい。俺には、同じものに思えてならない。その違いがわからない限り、やはり俺は安心できないから。

小夜は、迷っているようだった。答えたくないのか？　それとも、答えられないのか？　少しして、小夜ははっきりと俺を見た。

「性質は、似ているかもしれないわね。けれど吸血鬼はね、自然が生んだ突然変異……だと思う。キャリアは、人間が手をかけて生み出した神への冒瀆よ」

「人間が生み出した？」

「そう。吸血鬼は、同族のものの血も受け入れることができるの。あなたが私の血を飲んだようにね。でも、キャリアは同族の血を受けつけない。人間の血以外受けつけないわ」

だから、食料が必要なのか。食料を集めるために、これだけ手の込んだことをしているというのか。

世界が破滅したのは、そのためか？食料が食いつくされたからか？

「朝になったら一番で行ってね。明日はすることがたくさんあるから。それまで、寝ときましょうよ。ここで寝ちゃう？」

そう言い、小首を傾げる小夜の笑顔は、少女のものだった。

「吸血鬼が夜に寝る？　聞いたことない話だな」

「あら。人間だって、夜に寝るとは限らないでしょ。昼間だって寝るじゃない」

屁理屈のような言い分だ。まあ、いいか。確かに、俺も小夜も昼間に活動できたからな。

吸血鬼といっても、俺が知っているドラキュラとはかなり相違があるらしい。

俺たちは、公園の芝生に寝転がった。

朝になると、真島の死体は消えていた。誰かが処理したのか？　それとも勝手に消えたのか？

ふと、ふれると俺の頬についたはずの傷もきれいに消えていた。吸血鬼には、再生能力もあるのか？

小夜は、もう起きていた。何か言いたそうな目だ。

言われなくてもわかっている。

俺は真島の死体の行方を聞こうとして思い止まった。これ以上混乱するのはごめんだったから。

俺たちは指定された場所に行き、俺は検査を受けた。

さすがに緊張したが、結果は……小夜の言う通り、何も起きなかった。検査は、いつも通り簡単に終わったのだ。

外で、小夜が待っていた。俺に目を止めると走ってきた。当然の結果とわかっているような顔をして。

「私の言葉を信じた？　あなたは吸血鬼であって、キャリアじゃない。いい？」

俺は、黙って頷くしかなかった。

……悪夢なら、もう覚めてくれ。

（つづく）

近未来SFの超話題作
架空の世界へ入り込む少年の、身も凍るような異常体験と人間心理を、鋭い演出と見事なタッチで描く力作。
定価各550円
第1巻 絶賛発売中
第2巻 8/20発売!!
ダンザルブ～バーチャルゾーンの蒼い月
飯島健男先生自信の超意欲作！〔小学館SQ文庫〕

HYPER GAME INFORMATION FOR GAME FREAKS

PC-ENGINE PLUS

SEPTEMBER.1993.NO.57

超大型格闘ゲーム『ストリートファイターII'』の発売や、新周辺機器「アーケードカード」の発表。このところ、PCエンジンの世界では大きな事件が続いたが、今月もそれらに負けないような新たな動きをいくつかキャッチしたぞ。

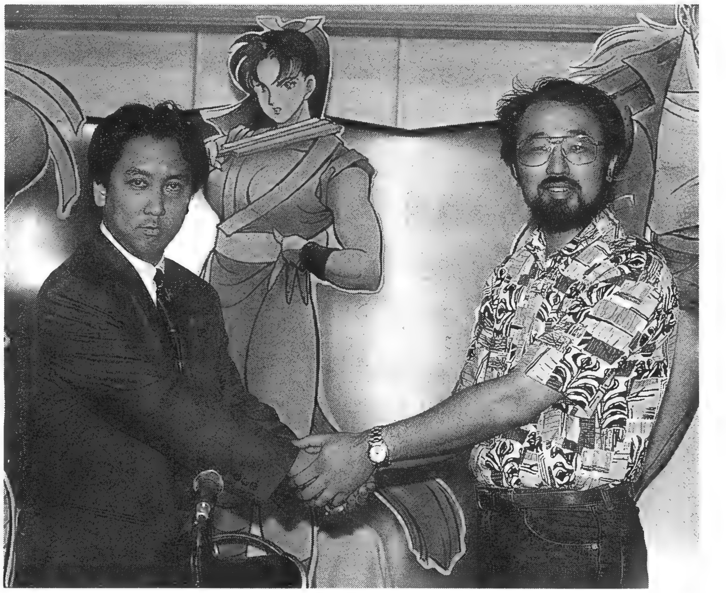
今月の目次
CONTENTS

■ハドソン&SNK技術提携か!?
■レーザーアクティブ8月20日発売!!
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX（ハドソン中本伸一氏）
■月Pエンジンルーム

（業界ニュース最前線）ハドソン&SNK技術提携か!?

去る6月30日、東京の某所で『餓狼伝説2』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ2』の移植発表記者会見が行われた。

記者会見の場に立ったのは、SNK常務取締役の西山隆志氏とハドソン常務取締役の中本伸一氏。ところが会見中に両社の技術提携を匂わせるような、思わぬ発言が飛び出した。



■両社急接近のきっかけは!?

記者会見で発表された内容は、NEO・GEO（ネオジオ）から3本の格闘ゲームがPCエンジンに移植されるというものだった。だが、その席上で「相互に協力しあう関係を作っていきたい」といった発言があったのだ。さらにくわしい「協力」に関する希望も語られたが、それは後ほど触れるとして、ここでは両社が急接近した経緯（いきさつ）を追うことにしよう。

SNKが発売しているNEO・GEOは読者のみんなも知っていると思う。ゲームセンターの興奮をそのまま家庭で体験できる、高い能力を持ったマシンとしてファンは多い。また数多くの人気格闘ゲームが発売されている点も躍進の秘密だ。そこでハドソンは、現在ゲーム界の人気ジャンルである格闘ゲームの移植を考え、先ほど紹介した3本の移植を決定。今回の記者会見となったわけだ。

ただ今回の移植は、通常の移植とはかなり様子が違うことが、記者会見で明らかになった。つまり、SNKが全面的に協力体制をとっており、極秘の資料や内部のデータなどをそのままハドソンに提供しているのだ。ここで断っておくが、通常の移植の場合、「どうぞ好きなように作ってください」と許可するだけで、ここまでの親密な関係は極めて少ない。

アーケードと家庭用ゲーム機、格闘アクションとRPG。活躍の場も得意ジャンルも異なる両社だが、このような親密な関係で移植を進めてきたことが今回の発言につながってきているのではないだろうか。

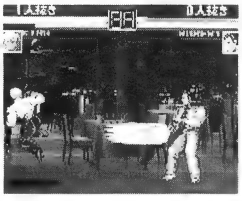
現段階で発表されている移植作品

すでに本誌でも発表したように、移植作品はこの3つ。アーケードカード対応ということもあり、ハドソンでは90〜95%のクオリティで移植したいと語っている。先ほども触れたように全面的な協力関係を得ているので、移植作業の期間も通常よりも短いようだ。

▼餓狼伝説2

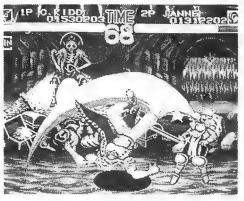
▲画面からも移植度の高さがわかる。（PCエンジン版）

▼龍虎の拳



▲巨大なキャラや気力システムが魅力。（NEO・GEO版）

▼ワールドヒーローズ2



▲個性派キャラ14人が熱く戦う。（NEO・GEO版）

SNK常務取締役
西山隆志氏

「来年発表を検討している
CDマシンでも、
技術協力を期待——」

SNKが蓄積した格闘ゲ
ハドソンのCD&RPG

記者会見で語られた技術提携の内容（あくまで希望）は、SNK側が「CDソフト制作の技術」と「RPG制作のノウハウ」、ハドソン側は「格闘アクション制作のノウハウ」の提供を受けるという点が大きなところ。また技術ではないが「SNKの開発途中のソフトを見て、早い時期にPCエンジンへの移植を判断したい」という希望もハドソン側から出ていた。

ここで注目したいのが、SNKがなぜ「CDソフト制作の技術」を必要としているのかという点。これまで、SNKでCD-ROMソフトの制作をした、という話は聞いたことがない。だが、この答えは西山氏の発言によって明らかになった。

なんとSNKでは来年、CD-ROMマシ

発表会で明らかになったPC版「餓狼伝説2」の実体。

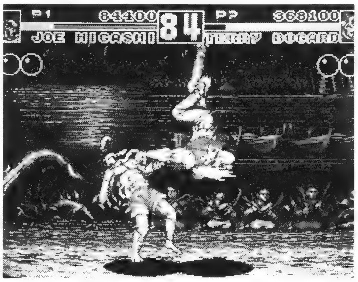
記者発表でPCエンジン版『餓狼伝説２』の新たな情報が入ったので、ここで補足しておこう。また、この後に発売が予定されている『龍虎の拳』と『ワールドヒーローズ２』も、基本的な移植の方針はこれらと変わらないようだ。

① ▶内容的な違いはまったくない

つまり背景の２重スクロールなど、細かい点以外は完全移植。２ラインシステムも、超必殺技も、またキャラの動きのパターンもいっさい省略されていないそうだ。ただし追加点についてはまだ未定。

② ▶対応パッドは3種類

対応パッドはノーマルのPCエンジンパッド、アベニューパッド６、新たに発売される４ボタンパッドの３種類。ちなみにノーマルパッドの場合、方向キーとRUN、SELECT、Ⅰ、Ⅱボタンを使用する。



◀ゲームスピード、効果音とも遜色はないとのこと。（PCエンジン版）

パイオニア製
家庭用マルチメディアマシン

レーザーアクティブいよいよ8月20日発売!!

以前、本誌でも紹介したパイオニアのレーザーアクティブ。この発売日と新しい価格が正式に決定した。くわしいデータは下の一覧表にまとめてあるのでそちらを見てもらうとして、レーザーアクティブとはどんなマシンなのか？　ここでもう１度おさらいしておこう。

このマシンの特徴は、LD-ROMという、CD-ROM以上に音と映像を活用できるメディアが使えることだ。ただし、本体だけだと普通のレーザーディスクと同じ機能なので、別売りのパックが必要になってくる。これにはLD・ROM²パックとMEGA-LDパックの２種類があり、それぞれPCエンジンやメガドライブのLD-ROMソフトが遊べるようになる。しかも、それぞれの機種で出ている従来のソフトも遊べるそうだから、お得といえるかも。

現段階で実写をふんだんに使用できるのは、このレーザーアクティブだけ。LD-ROMでしか体験できない、音と映像を駆使したソフトたちが今後も続々と登場する予定なので、これからも目が離せないだろう。

新価格一覧表

レーザーアクティブ	CLD-A100	89800円
LD-ROM²パック	PAC-N1	39000円
MEGA-LDパック	PAC-S1	39000円
カラオケパック	PAC-K1	20000円
MEGA-LD用パッド	CPD-S1	2500円

ーム制作のノウハウと、開発の技術を相互に提供

「早い段階から情報を得て、よりタイムリーな移植を実現したい――」

ハドソン常務取締役
中本伸一氏

ンの発表を考えているというのだ（マシンについてのくわしい情報は右下の記事参照）。このため、ハドソンが、PCエンジンで長年培(つちか)ってきた技術を必要としているようだ。CD-ROMソフトの場合、ROMソフトと違って読み込みの問題がある。データを効率的に圧縮しておけば、１度にたくさんのデータを読み込めるので、結果的にデータに読み込む回数を減らすことができる。またそれ以外にも、高品質のCDソフト作りにはいろいろなテクニックが必要なのだ。

ハドソン中本氏も、「すでに１社の力では、さらなる技術的な向上はむずかしい段階にきている」と語っている。この動きは、新しいソフトハウスのあり方として今後注目したい。

またこの技術提携が本決まりになると、両者にどのような変化が起こるのか。まずSNKの場合を考えると、これまで得意だったジャンルに加えRPGも増えるはずだ。もちろん来年発表されるであろうCDマシンのソフトも、最初からクオリティの高い（内容的にも技術的にも）ものが期待される。

そしてハドソン側はCDの特性を生かした、ハドソンならではのアイディアを盛り込んだ格闘アクションが登場するのでは。いずれにしても、ユーザーにとって技術提携は明るい話題となるはずだ。

SNKが考えるCDマシンとは…

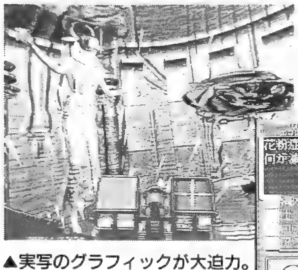
まだ詳細は発表されていないので何ともいえないが、まったく新しいマシン、というのはないと予想される。

つまり、NEO-GEOのCD-ROMドライブまたは一体型マシンが登場するのではないだろうか。またソフトの方向性に関しては「あくまで業務用から落とす」と西山氏は語っている。

いままで高価だったソフトの価格がこれにより低くなることが大いに期待される。

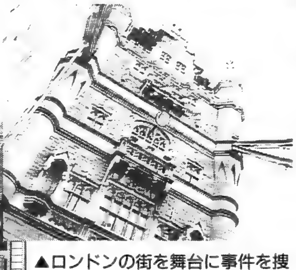
現在発表されているタイトルは10本

（現在のラインナップはこの10本。ちなみにインタラクティブムービーとは、実写を駆使してストーリー性を重視したアドベンチャーだ。）



▲実写のグラフィックが大迫力。（ピラミッド・パトロール）

▼環境問題をテーマにしたクイズ。随所に自然の映像を挿入。（クイズエコノザウルス）



▲ロンドンの街を舞台に事件を捜査する。（I WILL）

タイトル	フォーマット	価格（税別）	発売日	発売元	内容
ピラミッド・パトロール	MEGA-LD	9,800円	8月20日	タイトー	ゲーム
I WILL	MEGA-LD	9,800円	8月20日	パイオニア	インタラクティブムービー
ザ・グレイト・ピラミッド	MEGA-LD	9,800円	8月20日	パイオニアLDC	電子出版
悪魔の審判	LD-ROM^2	9,800円	8月20日	プラネット	ゲーム
クイズエコノザウルス	LD-ROM^2	9,800円	8月20日	ハドソン	ゲーム
エンジェルメイト	LD-ROM^2	1万円前後	10月	プラネット	アダルト
ハイローラーバトル	MEGA-LD	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム
マンハッタン・レクイエム	LD-ROM^2	1万円前後	10月	リバーヒルソフト	インタラクティブムービー
スペース・バーサーカー	MEGA-LD	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム
VAJRA〜ヴァジュラ〜	LD-ROM^2	1万円前後	10月	パイオニア	ゲーム

「マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク設立」

新しい方向性を求めて日本を代表するクリエーターが集結。

レーザーアクティブの発売日、価格の発表と同時にパイオニアは「マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク」（以下MCN）の設立を発表した。

MCNとは日本を代表する映像、音楽、CGクリエーターが参加したソフト開発プロジェクト。野中英紀、中野裕之、伊藤博文、立花ハジメ、ジョン・ケイオ、小野誠彦（敬称略）などが参加する。今後はレーザーアクティブならではの、まったく新しいジャンルのソフト開発を手がけていく予定だ。

自然画を容易に使用できるレーザーアクティブが、本当に新しいソフトを生み出せるかどうかのカギは、このMCNが握っている。

野中英紀氏

▲ミュージシャンやコンサートのプロデュースを手掛けるマルチクリエイター。

中野裕之氏

▲映像作家。ハイエンドなAV作品や、自然美を実写したLD作品などを多数発表。

HYPER BOX

SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン常務取締役
▶中本伸一氏

CHAPTER37

アーケードカードの可能性

現在PCEngineユーザーの話題をもっとも集めているのが、発表されたばかりのアーケードカード。16メガの容量を持つこのカードに秘められたパワーと将来の可能性は？ プログラマーの立場から中本氏にくわしく解説してもらったぞ！

今月から２回にわたって、最近話題のアーケードカードについて説明してみましょう。

NECから発表されたこのアーケードカードは16メガビットのD－RAMが内蔵されたカードですが、このニュースを聞いただけではなぜD－RAMなのか？ なぜ16メガなのか？ そしてこのカードを使うことでソフトはどう変わるのかということがピンとこないかもしれません。そこで今月は、これらの理由を解説しましょう。

まずRAMの種類です。今までのPCEngineではバッファメモリーにD－RAMではなくスタティックRAM（S－RAM）を使用していました。これはPCEngine自身が極めて高速に動作するためにS－RAMでなければそのスピードについていけないからです。パソコンやワークステーションでもスピードを要求されるような部分（例えばキャッシュメモリー）にはS－RAMが使われているのですが、このS－RAMの問題点はその高価格。寿司ネタで言えばトロとでもいうべきもので、S－RAMで16メガビットのカードを作れば値段がとんでもなく高いものになってしまうのです。

とはいっても価格の安いD－RAMではPCEngineのスピードには対応できません。この悩みを解決するために、NECはS－RAMとD－RAMを同時に動作させるという画期的な方法を開発したのです。これはすでにPCEngineが持っているバッファは２メガビットのS－RAMだということをうまく利用したものなのですが…。S－RAMが高速動作して実作業をしている間に裏の方でD－RAMを動作させてデータを準備しておき、必要になった時に待ち時間なしでD－RAMからデータを吸い上げるという方法をとっているのです。高速なS－RAMと大容量なD－RAMを交互に利用することで、D－RAMにとってみればスピードの面で随分楽ができ、見かけ上はS－RAMと同じスピードでD－RAMのデータを利用できます。つまり、高価格のS－RAM並の働きができるわけです。

次に16メガビットという容量についてですが、これにはNECの将来への作戦が感じられます。というのも、現在１チップで16メガビットのD－RAMの生産が立ち上がりつつあります。最初はパソコンなどに使われるでしょうが、しばらくすればゲームにも使える値段になるはずです。そうなれば現在４メガビットのD－RAM４つで作られているアーケードカードは、たった１個のメモリーで作ることができ、さらに低価格になるでしょうし、本体にアーケードカードの機能を内蔵させることも容易になります。

ところで、初代のCD－ROM２＋スーパーシステムカードで２メガに拡張されている方の中には、アーケードカードを利用できないのでは？ と不安を感じている方も多いことでしょう。が、NECの今までのやり方からすれば確実に救済はされるはずです（先月号の月Pに予想図も描かれていましたが、この救済策には何通りかの方法があります）。安心してください。

さて、いよいよメモリーが拡張されるとソフトはどう変わっていくかという点です。最初の対応ソフトラインナップは格闘ものがずらりと並んでいますが、格闘ものというジャンルを例にアーケードカードの特徴を述べてみましょう。

業務用の格闘ゲームのウリは豊富なアクションのパターンや派手な必殺ワザですが、この部分を突き詰めていけばいくほど、ソフトは大量のメモリーを必要とします。最近の格闘ゲームの場合、キャラクター１体あたりのグラフィックデータは数メガビット。10人のキャラクターが登場するゲームだとそれだけで数十メガビットの容量が必要となり、効果音や肝心のプログラムを含むと相当な容量になってしまいます。（NEO・GEOが100メガの大容量カートリッジを使っているのもうなずけますね）

これら格闘もののすべてのデータを16メガビット程度のカートリッジに無理矢理押し込めようとすれば、どうしてもキャラが小さくなったりアニメのパターンを簡素化しなければなりません。しかし、アーケードカードとCD－ROMの大容量を組み合せれば話は違ってきます。

考えて見てください。100メガビットの大容量格闘ゲームでも同時に100メガビットのメモリーを必要としているわけではありません。対戦相手が決まった段階で必要なメモリーは対戦する２人分に減っているはずです。ということは、対戦する２人のキャラパターンすべてを、CD－ROMからアーケードカードに読み込めれば良いのです。16メガビットのRAMがあれば、２体分のパターンを読み込んでも、まだメモリーは余ります。余ったメモリーは背景や効果音に割り振ることができますし、CDは音楽を鳴らしておけば良いのです。そういう意味では、格闘ゲームはアーケードカードにまさにうってつけの題材だと言えるでしょう。

ただ問題がないわけでもありません。対戦相手が決まった段階でCDからパターンを読み込んでくる際にかなりの時間を必要とする可能性があるのです（まともに16メガビットのデータをCDから読み込めば13秒程度かかってしまいます）。これをどう解決するのかがソフト技術者の腕の見せ所といったところでしょうか。

解決策には色々な方法がありますが、一例として「分割読み」という手法を説明しましょう。

これは最初から全てのパターンを読み込むのではなく、必要なものから順にデータを読む方式です。まずはスタンディングポーズだけを素早く読み込み、これをとりあえず画面に表示します。そしてキャラクターを対峙させて「ファイト」としゃべらせている間にさらにパターンを読み込みます。最初からど派手な必殺ワザが使えるわけではありませんので、さらに戦いながら必殺技のパターンを読み込めば、見かけ上は読み込む時間が気にならなくできるわけです。

私たちソフトハウスとしては、アーケードカードをフルに使いこなすためにはこうした新しい手法をどんどん開発していかなければいけません。次回はアーケードカードを格闘もの以外のジャンルのソフトに使えばどうなるのかについて解説してみようと思います。

月Pエンジンルーム ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

編集部に届く質問のほとんどが、ハードに関連することなんだけど、ソフト面での質問も大歓迎するぞ。ただし、ゲーム攻略の質問に答えるコーナーじゃないから、激烈技の作り方など、ソフト全般をカバーするものにしてほしいな。

Q 音楽ソフトで有名なMD(ミニディスク)は、ゲームソフトに使えないんですか？
(岡山県・楠本茂)

A MDは、音楽を録音・再生することができる、『光磁気ディスク』の仲間だな。パソコンの世界では、この光磁気ディスク（MOと呼ばれている）がかなり出回りはじめていることだし、可能性はあるように思えるね。

ここは、NECホームエレクトロニクスの山岸さんに、明確な答えをいただくことにしよう。

「MDは、一見CD-ROMとよく似たものであるため、ゲーム機に応用できるのではないかと思うことは当然でしょう。

それでは、まずMDをご存じない方のために

◀MD本体。100円玉と比べると、そのコンパクトさが分かるね。

簡単に解説することにしましょう。

MDというのは、CDとよく似た金属の記録面を持つ円盤型の記録媒体で、磁気とレーザー光線の熱を使ってデータの自由な書き込みと消去を可能にしたものです。データの読み込みは、CDと同じようにレーザー光線で行います。

また、ふつうのCDと同じ方法で記録されたディスクの情報も読みとれる、という便利な一面も持っています。

ここまでの説明では、MDは確かに優れた記録媒体ですし、すぐにでもCD-ROMに代わるものとして使われてもいいように思えます。

しかし、MDには、コンピュータの記録媒体として使うには、ちょっと不便だと言える問題点を持っているのです。

それは、持ち運びに便利なようにするために、ディスクのサイズを直径6.4センチにしたことです。直径12センチのCD-ROMで540メガバイトの記録容量があり、8センチだと150メガバイトになりますから、6.4センチにした場合、さらに容量が少なくなります。大作ソフトが当たり前となった現在、記録媒体の容量を増やすことは歓迎されますが、あえて小さな容量の記録媒体を採用することで、マシンやソフトの可能性を小さなものにすることが、時代に合った選択だとは言い切れないでしょう。

ここで、みなさんの中には『どうしてMDとCDは記録容量が違うのに、同じ74分の音楽を録音できるんだ？』という疑問をもつ人がいるのではないかと思います。その答えが、MDが音楽用記録媒体として開発・設計され、好評を得ている理由なのではないかと思います。

これは、SONY社の発表によると、人間の耳（聴覚）の特徴をうまく利用してデータを圧縮することにより、CDに比べて約5分の1のデータ量に納めているためです。

実際に試してみる機会がないので理解しにくいのですが、人間はある一定の音に聞き耳を立てていると、それに近い音程の音は聞こえていないらしいのです。この聞こえていない音を、ディスクに記録する信号の中から取り除いているために、先ほど述べたように大幅なデータの圧縮ができるわけです。

MDは確かに便利な媒体ではありますが、次世代のオーディオ機器として開発・設計されているので、ゲーム機などの記録媒体としてすぐに利用できるものではない、ということが、お分かりになったかと思います。しかし、MDで実現できた新しい技術は、いずれ『書き込みができて低価格のコンピュータ用記録媒体』の実現に活かされるのではないかと思います。そして、CD-ROMを越えるすばらしい記録媒体が実現したとき、テレビゲーム機も大きく発展するのではないかと期待していますし、しっかり研究・開発をしていきたいと考えています」

Q PCエンジンLTは、メモリベースに対応していないと聞きましたが、本当ですか？
(千葉県・小山雅人)

A PCエンジンLTは、コアグラフィックスとカラーモニタが合体したもの。特徴としては、本体にコントロールパッドが内蔵さ

◀PCエンジンLT。約1年半前に発売されたマシンだ。コンパクトなボディは、快適なプレイ環境を生み出す。

れていて、手軽に遊べるってことかな。しかもパッド端子が付いているから、ふつうのコントロールパッドはもちろん、マルチタップやコードレスパッドを接続することもできる。CDロムロムなどの周辺機器を使うこともできるぞ。

それなのに、どうしてメモリベース128(またはセーブくん）にだけ対応していないんだろう。

その理由は、メモリベースがPCエンジン本体とコントロールパッドの間に接続される装置だからだ。以下に、詳しく説明しよう。

メモリベースが接続されるのは、コントロールパッドの接続用端子という、セーブ用装置の接続場所としてはめずらしい部分。そこで、メモリベースはPCエンジン本体に対し、「今、メモリベースが接続されているぞ」という意味あいのデータを送り、PCエンジンにセーブデータを送り返してもらったりしているんだ。

ところがPCエンジンLTの場合、回路上でメモリベースよりも内蔵のパッドの方がPCエンジンの中枢部分に近くなっており、メモリベースが送っている「接続中だよ」というデータが無効になってしまうんだ。

そのため、PCエンジンはメモリベースが接続していると判断できない、ってわけ。

メモリベースは全く新しい発想から生まれた記憶装置だから、全機種に対応させるっていうことが難しかったんだね。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

世界初！ 超人気ボンバーマンがハイビジ

BOMBER MAN

第1回ハドソン スーパーキャラバン HI-TEN ボンバーマン大会

ハイビジョン対応10人対戦ボンバーマン

歌あり、バトルあり、スーパーゲストも参加！

「みつばち学園」出身
井上麻美

「天外魔境『電々の伝』電脳電劇カブキ伝」主演
石渡譲二

※一部会場のみ

超豪華商品！

ポイントラリー上位200名様に「ボンバーマン'94体験版」をプレゼント！

各会場先着200名様にデジメーション「天外魔境『電々の伝』電脳電劇カブキ伝」をプレゼント！

各会場ボンバーマンチャンプ（優勝者）に PC Engine DUO-R をプレゼント！

制作：株式会社ハドソン　協力：小学館月刊コロコロコミック、NHKエンタープライズハイビジョンソフト連絡会、株式会社日立製作所、ソニー株式会社、ボーズ株式会社、NEC日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

★開催スケジュール

~ここに来てね！

井上麻美：来場予定会場♡
石渡譲二：来場予定会場♠

7/29(木)	青　森	ダックシティー長武田	♡
〃	浦　和	伊勢丹浦和店	
30(金)	秋　田	㈱秋田大町ニューシティ	♡
31(土)	山　形	マリカ広場（鶴岡駅前）	
8/1(日)	広　島	ダイイチ本店	♡
3(火)	岩　手	IBCホール	
〃	岡　山	天満屋ハピータウン岡南店	
6(金)	大　阪	ゲームザウルス〈マイドームおおさか〉	♠
7(土)	大　阪	〃	♡
10(火)	富　山	マリエとやま	
11(水)	長　野	ながの東急ライフ	

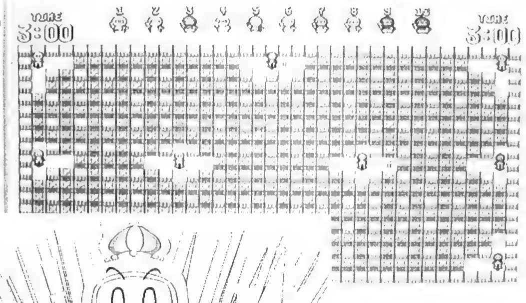
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

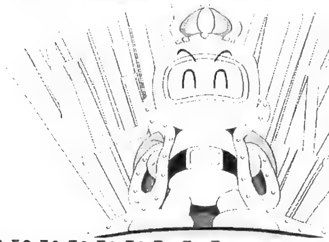
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900　■東京／03-3260-9901　■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900　■広島／082-814-9900　■福　岡／092-713-9900

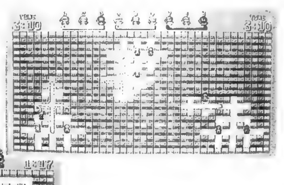
このキャラバンに関するお問い合せ先
事務局/03-3350-8645

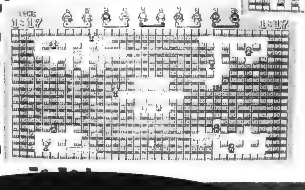
ョンでスーパーバトルだ！

16:9がバトルフィールドだ！









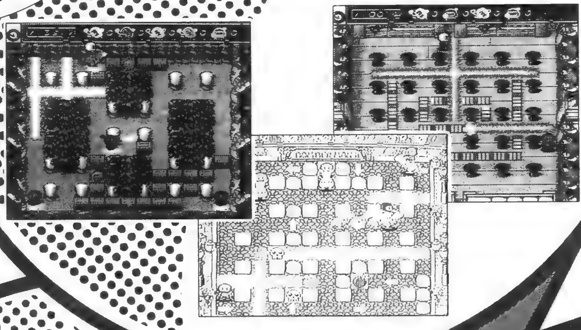
対戦ボンバーマンワールド

10種類のボンバーマンバッジを集めよう！

1回勝つともらえるよ！

ボンバーマン'94　5人対戦、ペアマッチ

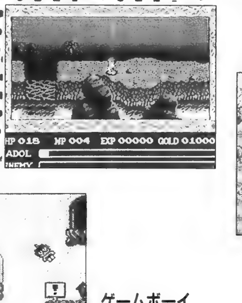
スーパーボンバーマン　スーパーファミコンに挑戦！など



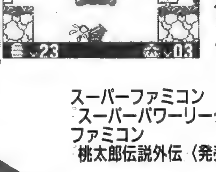
ハドソン新作レビュー

発売前にプレイだ！

スーパーCD-ROM²
イースⅣ
〈12月発売予定〉



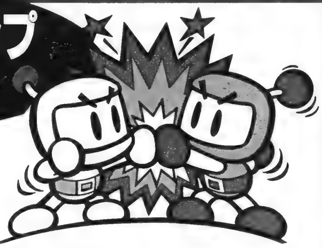
スーパーファミコン
新桃太郎伝説
〈12／末　価格未定〉



ゲームボーイ
桃太郎電劇
〈8／8 4,500円〉

スーパーファミコン
スーパーパワーリーグ〈8／6 9,500円〉
ファミコン
桃太郎伝説外伝〈発売日・価格未定〉
ほか

ボンバーマンチャンプをめざせ！



大会ルール

"爆弾で相手をやっつけろ！"

●HI-TENボンバーマン大会（先着300名受付）
10人対戦のバトルロイヤル。勝ち残った1人だけが次のゲームに進めるぞ！　最後まで勝ち残った人がボンバーマンチャンプです。(敗者復活チャンスあり)

●ポイントラリー
すべてのコーナーはポイントラリーです。
ポイントを集めてステキな賞品をもらおう！

SUPER Famicom　マルチプレイヤー5対応

※内容の変更、および入場制限をすることがあります。また、ゲームザウルスには入場料が必要です。

c FUJI TELEVISION　c 1989､1993 RED　c1993 日本ファルコム
c 1993 HUDSON SOFT　c 1993 SUMMER PROJECT　スーパーファミコン・ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。

8／11(水)	松　山	いよてつそごう	♡
13(金)	金　沢	MROホール	♡
14(土)	浜　松	ゲームザウルス〈浜松アリーナ〉	
15(日)	浜　松	〃	
〃	福　島	福島県文化センター	♡
17(火)	仙　台	三越仙台店	♡
18(水)	高　知	高知サティ	♡
20(金)	名古屋	ゲームザウルス〈吹上ホール〉	♡♠
21(土)	名古屋	〃	
23(月)	神　戸	神戸西武SEIBUホール	
〃	大　分	ニチイ大分店	♡
8／26(木)	新　潟	プラーカⅠプラーカホール	
〃	熊　本	パルコパーキングホール（協賛／ファミコンショップトム）	♡
27(金)	福　井	ハッピーコートエスカ	
〃	宮　崎	サンリブ宮崎	♡
29(日)	東　京	ユーモア会員招待日	
〃	長　崎	NBCソシア・メディア1	
30(月)	佐　賀	佐賀玉屋	♡
31(火)	福　岡	スカラエスパシオ	♡♠

※山口会場も実施を予定しております。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪科理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

流行先どりおもしろさパワーアップ

三浦知良物語

小学生時代の秘蔵写真やエピソード そして今に至るまでの苦難と栄光の道のりをたどる!!

タイトル奪取宣言!
清原和博

スペシャルインタビュー 井原正巳 横浜マリノスDF

アポなし取材
松村邦洋
松村は、小五にピロピロをはやらせることができるか!?

特別読み切り オレは景虎だ! 水島新司

新連載まんが エスパークス ひかわ博一

プロ野球&Jリーグ カルトクイズ プレゼントつき!

小学五年生 9月号 8月6日ごろ発売
定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります。

Jリーグベスト11ファイル

外国人選手、ユニークプレーヤーなどなど、小六が選んだ4つのベストイレブンだ!!

完全保存版

クローズアップ ふたりのカズ

三浦知良
〜知られざる少年時代

清原和博
〜キングへの道

読者が体験したキョーフの数々
学校悪霊紀行

「ラストアクションヒーロー」で注目
シュワちゃん物語
「ハリウッド最高の映画スター」の真実。

小学六年生 9月号 8月6日ごろ発売
定価480円(税込)

アトラス
9月24日発売
8800円

真・女神転生

199X年・東京。想像を絶する、

非現実の嵐はここから始まる。

世紀末
TOKYOサバイバル

この物語はフィクションだ。たとえ現実に近い部分があろうとも。
だが、あなたは決して油断してはならない。
きたるべき199X年は、すぐそこまで迫っているかもしれないのだから…。

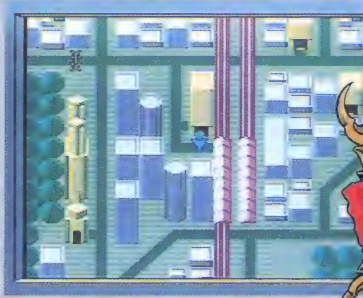
※画面は開発中のものであり、一部スーパーファミコン版を使用しています。©西谷 史／シップス ©ATLUS

真・女神転生の世界

街には悪魔が徘徊し、クーデターが画策され、さらにアメリカ軍まで介入しはじめている…。現在の東京と同じようでどこかが違う。『真・女神転生』は、そんな世紀末の東京を舞台にしている。

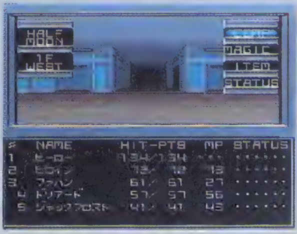
主人公は、ここでさまざまなことを見て、そして体験することになるだろう。けれど、それら全ての運命は、はじめから決まっているわけではない。

運命を受け入れるか、また自らの手で新しい道を切り開くか。すべては、主人公の思いひとつなのだ。



▶吉祥寺、新宿など実在の場所を舞台にして、さまざまな運命が主人公を待っている。

ハンドヘルドコンピュータの機能



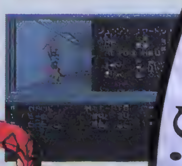
ハンドヘルドコンピュータは、悪魔との交渉や情報の収集などには欠かせない大切な装備だ。ゲーム中は特に意識しないかもしれないけれど、コンピュータなくしてこれからの戦いは考えられない。また、画面に表示されるデータもハンドヘルドコンピュータからの情報である。

オートマッピング

3Dダンジョン内を歩くと、コンピュータが自動的にマップを作ってくれる。コマンドを選ぶとマップが画面上に表示される。

デビルアナライズ

これまでに戦った悪魔のデータを見ることができる。またこのプログラムは戦闘中にも使用可能なので、有効に活用したい。



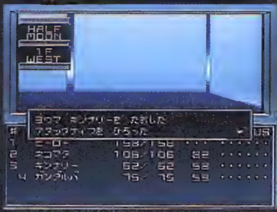
[戦闘システム]

戦闘時に選択できる行動は大きく分けると3つ。「戦う」「話す」「逃げる」だ。

「戦う」には剣またはガンによる攻撃、魔法、アイテム、防御、特殊攻撃(仲魔のみ選択可能)があり、ここから情況ごとに選択する。

またオートバトルを選択すれば、相手を全滅させるまで攻撃を続けるので、パーティが多いときは便利だ。

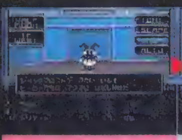
◀これが戦闘中のメインコマンド。どれを選ぶかは、敵の種類や数などを判断して決めよう。



◀悪魔を倒すと、ときどきアイテムや武具類を落としていくことがある。

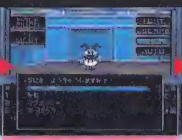
戦闘中の会話で悪魔を仲間に!!

属性(P69悪魔合体システム参照)が主人公と同じで、なおかつ交渉がうまく成立すれば悪魔は仲魔となる。交渉時の会話は、基本的に2つの選択肢のいずれかを選んで進める。相手の出方をよく見てうまく会話を進めよう。



▶まず「TALK」コマンドを選んで悪魔との会話を始める。

▶悪魔の反応を見てどちらの返答がいいか、よく考えよう。



▶悪魔が聞く態勢に入ると具体的な交渉開始。悪魔は欲張りなのだ。

▶うまくいけば、仲魔として主人公とともに戦ってくれる。

レベルを上げてステータスアップ

戦闘に勝利すると、倒した悪魔のレベルや数に見合った経験値とお金が手に入る。

またメインキャラのレベルが上がると、ポイントを1つ好きなパラメータに振り分けることができる。振り分け方によって、キャラの能力が決まるので慎重に。

▲戦いに勝てば経験値とお金が手に入る。

▲バランスよく能力を上げるか、またはひとつの能力を集中的に上げるか。キャラメイクの楽しさも味わえる。

[悪魔合体システム]

仲魔（仲間になった悪魔）は経験値を得て成長することはない。では主人公が成長し、さらに強い悪魔と戦うようになった場合、ただのお荷物になってしまうのか？　というとそんなこともない。

『真・女神転生』の魅力のひとつ、「悪魔合体システム」によって、仲魔はさらに強い悪魔へと進化を遂げるのだ。邪教の館へ行き、ストックしている仲魔を合体させると新しい悪魔が誕生する。ただし主人公よりレベルの高い悪魔は作れない。

▲邪教の館にある魔法陣によって、2身または3身合体が行われる。

▲悪魔合体の例。合体の法則は複雑で、時にはレベルが下がることもあるので要注意。

悪魔には種族と属性が設定されている

合体の際に気をつけなくてはいけないのが、合体後の悪魔の属性だ。合体後の悪魔の属性が主人公と異なっていると、せっかく作っても呼び出せない。

常に自分の属性を意識するとともに、合体後の属性を確認したい。

▲属性によって能力の系統が決まっているのもポイントだ。

LAW	整然とした秩序を重んじる
CHAOS	混沌、なすがままを重んじる
LIGHT	開放的で善行を範とする
DARK	邪悪で破滅的な性格

あなたの属性は…!?

▲秩序か、混沌か。あなたが信じる道を行くことが大事なのだ。

さきほど常に自分の属性を意識したいと書いたが、ゲーム上では基本的に自分の属性は表示されないのだ。ゲーム中の選択が属性を決めるとともに物語を変えるので、つねに一貫した考え方で行動することをおすすめする。

[ショップ&施設]

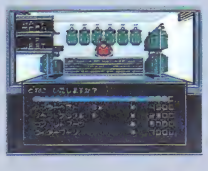
ゲーム中に登場するショップや施設は、下で紹介しているものを含めて多数ある。そのどれもが、これからの戦いを切り抜けていく中で重要な役割を果たしている。無駄にお金を消費しないためにも、それぞれの施設の内容をしっかりと確認しておきたい。また物語が進行していくと、これら以外にも施設が登場するが、それらは自分の目で確かめてほしい。

SHOP

【武器屋】

▲店によって剣専門店と銃器専門店に分かれている。よく確認するように。

【防具屋】



▲頭、体、腕、足に装備する各種防具を扱っている防具専門店。

【薬　屋】

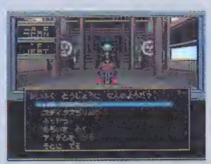
▲序盤にのみ登場するショップ。回復系の薬をおもに取り扱っている。

【ジャンク屋】

▲ジャンク（がらくた）屋といえ、役に立ついろいろなアイテムを売っている。

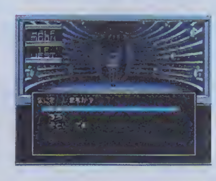
その他の施設

【回復道場】



▲HPやMP、呪いや死亡状態を回復してくれる。またアイテムも販売している。

【ターミナル】



▲いわゆるセーブポイント。また、ターミナル間の転送（移動）もできる。

【メシア教会】

▲内容は回復道場と同じ。基本的にLAWとNEUTRALの者だけ利用可能。

【ガイア神殿】

▲内容は回復道場と同じ。基本的にCHAOSとNEUTRALの者だけ利用可能。

あの日に起きた殺人事件がすべての始まりだった…

ひとつの殺人事件がこの街の井の頭公園で起こる。それはこれから始まるあなたの旅の始まりであり、これまでの時代の終わりを告げる序曲でもある。

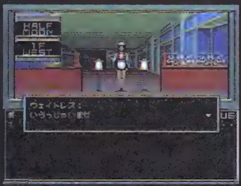
自宅

あなたは、母親と犬のパスカルといっしょにここで生活していた。だが平和だった生活を、あなたはひとつの殺人事件によって失うことになる…。

隣の家

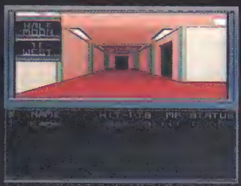
あなたの幼なじみである少女と、その父親が住んでいる。はじめはわからないのだが、彼女はロウヒーローの彼女でもあるのだ。

アーケード



たくさんの店が立ち並ぶショッピング街。ただ最近はチーマーの少年たちや、さらに危険な男どもがうろついている危険地帯と化している。

吉祥寺弁天

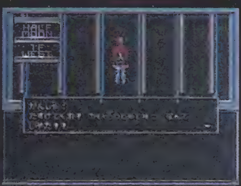


井の頭公園の中にあるが、始めは公園で殺人事件が起こったため立入禁止となっている。ただここからは、異様な空気が流れ出しているようだ。

エコービル

吉祥寺の駅とひとつになった、いわゆる駅ビル。こういった絶好の立地条件を備えているにもかかわらず、ビルはいつ行っても閉鎖されている。

病院



近頃は、警察に捕まった犯罪者が運ばれるという謎の病院。その理由は、いずれあなた自身が身をもって知ることになるだろう。

CGイラスト／中野不二三

欲望がすべてを支配し、世紀末独特の危機感がだれの心の中にも潜んでいる——。それが、199X年の東京という街だ。

この大都市の西部に位置する吉祥寺に、少年は母親と2人で暮らしていた。そして母親思いの心やさしい少年は、平和な日々を過ごしていた。あの、奇妙な夢を見るまでは…。

異次元世界の迷宮、言葉をしゃべる扉、十字架にかけられた少年、悪魔に虐げられた少年、謎の女性、そして、いけにえを前にして行われている怪しい儀式…。

そのすべてが現実離れしていたが、妙にリアルだったせいか、少年の記憶にはっきり残った。

不思議な夢から目を覚ますと、少年は街が騒然としていることに気がついた。井の頭公園で殺人事件が起こったのだ。

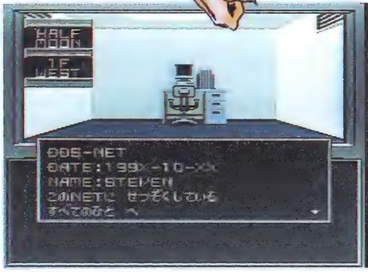
公園および街は警察によって閉鎖され、他の街に行くこともできなくなっているらしい。ただならぬ気配も感じられるようになっている。

そしてそれと同時に、少年のパソコンに不可解なメッセージが送られていた。彼がそのプログラムをダウンロードするとこう書いてあった。

「このプログラムは悪魔を自分の『仲魔』にし、さらにいつでもその悪魔を召喚できる『悪魔召喚プログラム』である」と…。

東京という名

◀厳重な捜査網がしかれ、街は完全に孤立してしまった。



◀メッセージを送ってきたステイーブンとはいったい!?

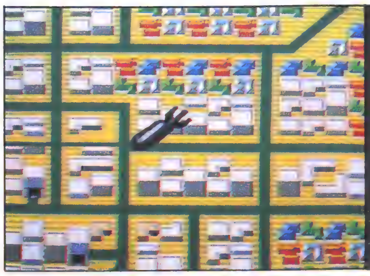
の巨大迷宮

その日、街に出かけた少年は、そこでさらに奇妙な体験をする。アーケードで出会った男が、突然悪魔になったのだ。それだけではない。井の頭公園の不思議な老人、夢で見た2人の少年との出会い。そして、母の死……。立て続けに様々な体験が現実として少年を襲う。

だが少年は、もう戻れないことも知っていた。夢の続きには、まだ先があったのだから…。そう、あの夢で見た不思議な儀式を、少年はエコービルの最上階で目の当たりにしていた。そしてそこから現われた、不思議な男と、彼の後ろにある見たこともない機械も。

その機械は、少年を瞬時に新宿の街へ運んでいく。クーデターを企てているゴトウと、それを阻止しようとしているアメリカ軍のいる街へ。

そこで少年は夢に見た少女と出会い、様々な体験をし、自分が神と悪魔の争いに巻き込まれていると知った。アメリカ大使のトールマン＝魔神トールの放ったミサイルの爆発の中で…。


◀魔神トールの放ったミサイルは新宿を直撃し…。

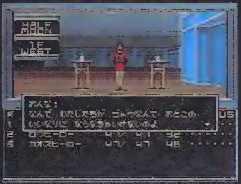
権力と欲望がからみあい すべては終わりを告げた

天高くそびえる高層ビルと人々が群らがる繁華街。ここ新宿は、人々の欲望が密集する街。だがあなたは知らない。この街で密かに行われている壮大な戦いを…。

スタジオアルト

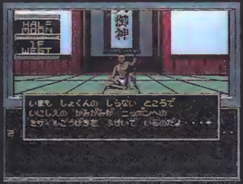
ここでは国士・ゴトウの演説が延々と流れている。あなたが初めてゴトウの顔を見る場所でもある。

新宿地下街



ショップやディスコ。さまざまな店舗が乱立する巨大な地下街であると同時に、あなたにとっては貴重な情報源でもある。

ゴトウのアジト

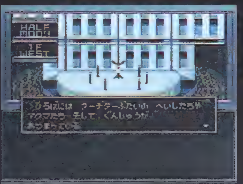


もともとは市ヶ谷駐屯地であったが、現在はゴトウがアジトとして使っている。当然、厳重な警戒が敷かれている。

オザワの隠れ家

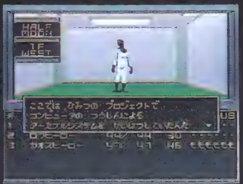
吉祥寺にいたあのオザワがいる。彼はゴトウの元で働いている。

公開処刑場



都庁の広場として使われていたが、ガイア教と名乗る一団がこの場所を乗っ取って以来、処刑場となっている。

秘密研究所

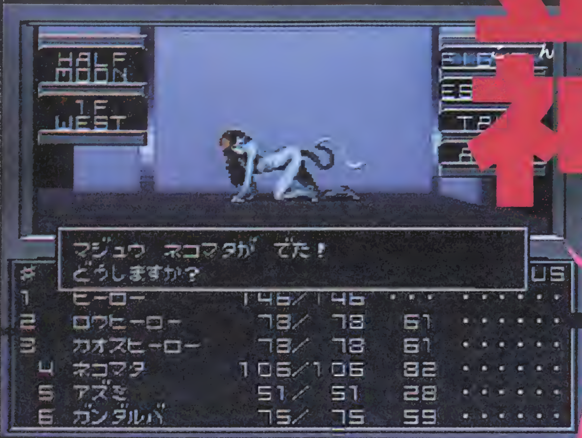


吉祥寺のエコービルとターミナルでつながっている。あなたが新宿に来たときは、まずここに到着することになる。

アメリカ大使館

アメリカ大使のトールマンが、ここでゴトウ暗殺を計画している。四谷から地下道を使わないとここには来られない。

悪魔が棲む地 金剛神界



東京破壊後、気がついたあなたはこの魔界で目をさます

アメリカ大使館でトールマンと会い、そこであなたがどんな選択をしようとも東京にミサイルが落ちてしまう。これは止めることができない運命なのだ。

だがこの時、ヒロインが最後の力を振り絞ってあなたを助け出す。その後ヒロインがどうなったのか、東京が消滅してしまったのか、それを知る術はない。

あなたにとって確かなのは、目が覚めるとまったく見たこともない世界にいたということだけだ。

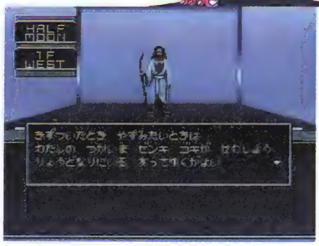
ここは金剛神界。異形なるものが住む世界…。

エンノオヅノとはいったい何者!?

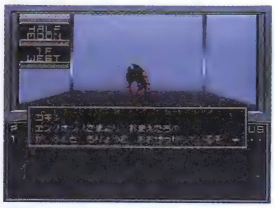
東京破壊後、あなたはこの金剛神界で目を覚ますことになる。

ここで最初に出会う人物がエンノオヅノと名乗る魔界の番人。この世界から脱出して東京に戻るためには、オヅノの言うことを聞くしかないだろう。

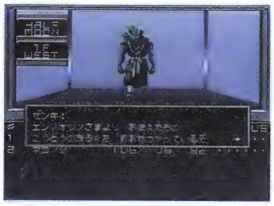
また彼がいる場所のそれぞれのとなりには、ゼンキとゴキと名乗るオヅノの従者がいる。とりあえず回復と記録はここですませられそうだ。



▲彼がエンノオヅノ。正体不明ではあるが、敵でないことだけは確かなようだ。



◀回復をしてくれるゴキ。たぶん何回もお世話になるだろう。



◀こちらは記録をしてくれるゼンキ。どちらもオヅノの従者だ。

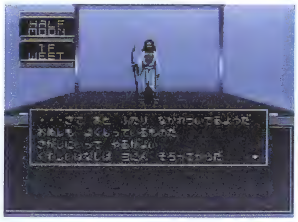
ここにロウヒーローとカオスヒーローが!!

この世界にたどり着いたばかりのあなたはひとりぼっち。右も左もわからず、元の世界に戻る方法も見当がつかない。そんなあなたにとって、頼りになるのはやはりオヅノしかいない。

彼は、この世界にロウヒーローとカオスヒーローも飛ばされていることをあなたに告げる。未知の世界では、ひとりでも仲間が多い方がいい。だが、彼らはこの世界のどこに…。

ロウヒーロー

カオスヒーロー



◀まずはこの世界のどこかにいるであろう2人を探すことが先決のようだ。

直撃取材 PC版『真・女神転生』のすべて

アトラスさんにPC版誕生のきっかけから見所までを語ってもらった。『真・女神転生』のすべて、というのは大げさかもしれないけど、PC版の雰囲気は確実に伝わるはずだ。

ユーザーの声がPC版『真・女神転生』を誕生させた!

——まずはPC版『真・女神転生』誕生までのいきさつをお願いします。

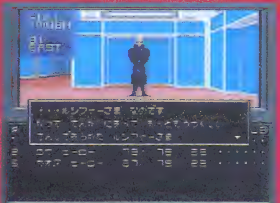
「PC版を制作しはじめた直接のきっかけは、ユーザーさんからの要望をたくさんいただいた、ということなんです」

——それはどのくらいの時期に？

「スーパーファミコン版を発売して少し経ったころだったと思います。PCエンジンだけしか持っていないので、友達から本体ごと借りて途中まで遊んでくれた、というユーザーさんがけっこういたんです。それだったらPCエンジンで『真・女神転生』を作ろうじゃないか、ということになりまして」

——PCエンジン、しかもスーパーCD・ROM²ということで意識した点は？

「やはりCDらしさをどのように盛り込むか、ということですね。特にビジュアルに関してはずいぶんと気を使いましたし、実際に何度も話し合いの場を持って検討しました。やはり『真・女神転生』が持っている独特の世界観を損なうようなことはしたくありませんでしたし。またその気持ちはユーザーさんも同じなんですね。ビジュアルは入れてほしいけれど、今のCDソフトのような方向はやめてほしいという。そのあたりの要望に応えるために、ビジュアルの見せ方はかなり凝っていますので期待してください」



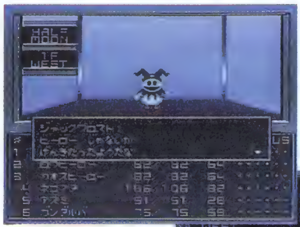
▲ゲーム本来の楽しさを追求したRPGとしてSFCで発売。全体に漂う緊迫感など世界観はかなり独特。

ソーマの泉、それは殺伐とした魔界のオアシス

2人を見つけ出してからオヅノに会ったあなたは、ソーマの泉からソーマを取ってきてくれ、と頼まれるはずだ。

とても重要な用事だとは思えないが、この世界では彼に従うしかないだろう。

この世界の悪魔は、元の世界の悪魔と比べると格段に強いようだ。だが今度はロウヒーローとカオスヒーローがいっしょにいる。そしてあなたも数回の戦いで成長しているはず。3人の力を合わせれば泉までの道のりを乗り切れるだろう。



◀この世界にはロウヒーロー、カオスヒーローの他にかつての仲間も飛ばされているのだ。

▶ここでソーマを手に入れ、オヅノの所に戻ると彼はあなたにもう一度ソーマを取ってこいという…。

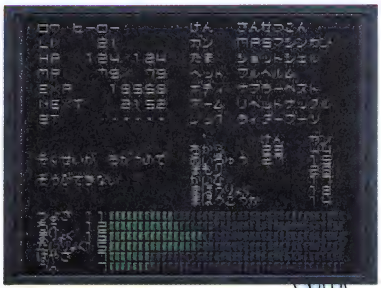
これまでの所業・善行を見定める2人の怪人

ソーマの泉からソーマを2回取ってくると、オヅノはあなたに次なる使命を言い渡す。

2人の怪人から武器をもらってこい、と。しかも、ロウヒーローとカオスヒーローは、別にやらなければいけないことがあるので今回はあなた1人だ。

▲赤怪人と同じ属性ならば、戦うことなく武器が手に入る。つまりあなたの属性はLAWだ。

▲青怪人と同じ属性の場合はCHAOS。同じく戦うことなくギロチンアクスが手に入るだろう。

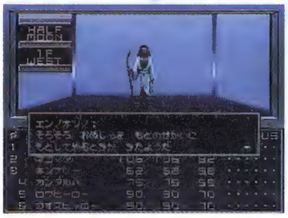


◀手に入れたアイテムはそれぞれ属性が違う。つまり、あなたはいずれかの武器しか装備できない。

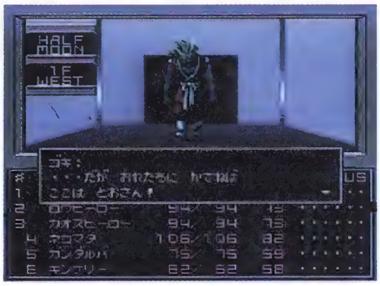
めざすは東京──だがその前に立ちはだかる2つの影が!!

2つの武器を手にしたあなたは、ついに元の世界に戻ることになった。オヅノが出口がある場所へ通じる扉を開けてくれたのだ。

ただ気がかりなのは、オヅノが残した言葉。いまの地上は、この魔界よりもひどい情況だ、というのだ。はたしてあの爆発の後の東京は、そしてヒロインはどうなったのだろう。



▲ついに元の世界に戻るときがきた。だがオヅノの言葉は、あなたの胸に不安を投げかける…。

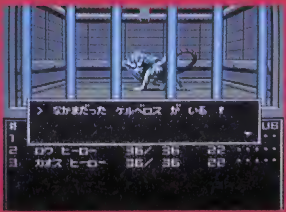


◀出口につくとあなたを待っているのはゼンキとゴキ。彼らを倒さないと元の世界に戻れないのだ。

見所はやはり追加されたイベントとビジュアル

──ではPC版の見所はズバリどこですか？

「スーパーファミコン版と比べて、いくつかのイベントが増えている点でしょうか。といっても、基本的なストーリーはそのままですから、枝分かれが多少増えているという感じですね。これによって、パラレルワールド的な部分がより大きくなっているはずですよ」



▲追加イベントはかなりあるようだ。この写真もPC版だけの、新宿にいるケルベロスとの再会シーン。

──プレイヤーごとのストーリーの違いがより幅広くなった？

「そうなんです。また、さっきと重複する部分ですが、見所という点ではビジュアルも欠かせません。まあ、これもいってみれば新たに追加されたイベントということになるんですけど。ユーザーさんからのお便りを見ていると、けっこうカオスヒーローの人気が高いんですね。ぜひ動くところを見たい、ですとか。あの独特の絵柄の感じを生かしつつ、うまくゲームの中に挿入されるはずですから、注目してください」

──ちなみにカオスヒーローも含めて、キャラはしゃべるんですか？

▲「ビジュアルは入れてほしいけどアニメはやめて」というユーザーに対し、独自のイベントシーンが完成。

「いえ、文字は表示されますけれど声は出しません。やはりイメージがありますし。ただ、オープニングやエンディングなどにはナレーションが入る予定です。この世界独特の乾いた感じが出せれば、と思っています」

──BGMについてはどうでしょう。

「全般を通してCD音源を考えています。やはりユーザーさんからのお便りでも音に関しての興味が高いですから、BGMも納得してもらえるものを提供したいと思っています」

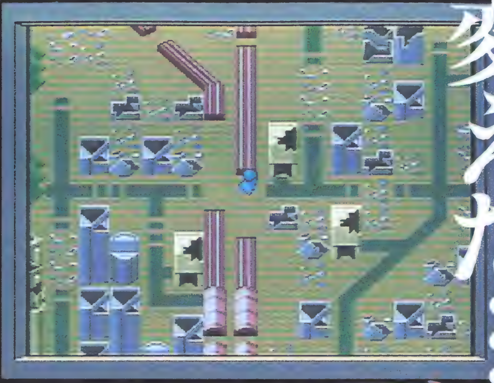
30年の月日が街を変えた…

新宿破壊後

◀街の北東には、かつてのミサイル直撃の跡が生々しく残っている。

金剛神界でゼンキとゴキを倒したあなたは、ついに元の世界に戻ってくる。いや、正確にいうならば、ここはあなたが住んでいたあの東京ではない。あの日の大破壊と、30年の月日が街を別のものに変えてしまったのだ。

ここは202X年の東京・新宿。かつての面影を残しつつも、街に刻み込まれた大きな傷跡は消えることはない。そして、新たな旅が始まる。常識が崩壊したこの世界で真実を求める旅が…。



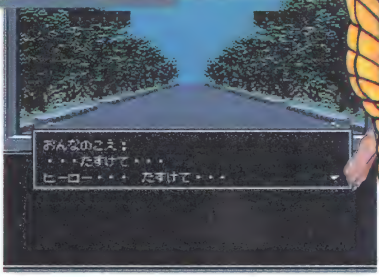
「助けて…」頭の中にひびく少女のさけび声は……？

変わり果てた新宿の街を歩くあなたは、突如少女の声を聞く。だが助けを求める声の主は、まわりを見渡しても見つからない。少女の声は、あなたの頭の中に直接語りかけてきたのだ。

誰が、なぜ助けを求めるのか。答えはわかるはずもなく、少女の声はその後もあなたに語りかけるのだった…。

▶金剛神界から抜け出したあなたは、なつかしい新宿の街に出現する。

▼少女の声は、ただひたすらに「助けて…」と告げる。頭の中に響き渡るその声は、祈るようでもあり、緊迫感をもってあなたに呼びかける。いったい誰が助けを求めているのか…。



￥に変わる通貨は魔貨(マッカ)

かつての新宿と変わっているのは外見だけではなかった。あなたの持っている円(￥)は価値を失い、この世界では使用できない。新たな通貨、魔貨(マッカ)だけがここでは意味を持つのだ。

◀ある男がお金をめぐんでくれというが、あなたは円しか持っていない。

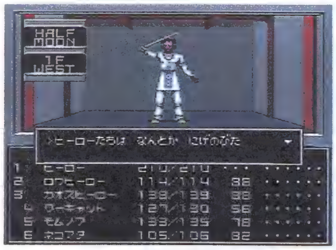
対決の時、カオスヒーローは人でなくなった

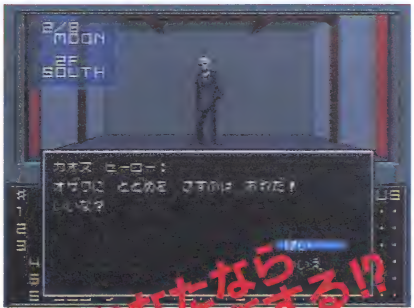
新宿の地下街だけは、以前と変わらぬ姿で残っている。だが、街はそのままでも支配している者が変わっていた。その名はオザワ。カオスヒーローの宿敵でもある彼は、新宿の私設警察のトップにまで昇りつめていたのだ。

彼に会ったあなたは、オザワが召喚した鬼神と戦うが、その力の前になす術もない。

だがカオスヒーローは悪魔と合体して超人となり、再びオザワに立ち向かうのだった。

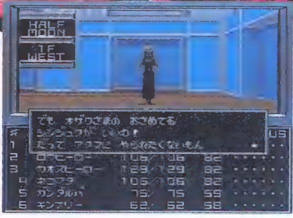
▼オザワが召喚した鬼神・タケミナカタの一撃があなたを襲う！





あなたならどう決断する!?

超人と化したカオスヒーローとともにタケミナカタを倒したあなたは、ここでひとつの選択を迫られる。カオスヒーローにオザワのとどめをさせるか、否かだ。さあ、あなたの考え方が試される！



◀人々は、私設警察によって平穏を保つオザワに感謝している。

▶カオスヒーローは、オザワを倒すために悪魔の力を手に入れる。

次号では別冊付録でマップ&モンスター［PCオリジナルモンスターも紹介］を大公開！

「ぼくは、やっぱ"さきがけ"期待したいな」
「お、政治通だね」「よく寝冷えするし」
「そりゃ、腹がけだろ！……おいおい」

ニンジン倶楽部 NINZIN CLUB

憩いのコピー館 POINT＋1

●千葉県／安藤充謙
♪だけど〜、阿国はピアノがない〜
ちょいと、おまえさん、あたしもね、耳ィ穴あけてつけてみたんだけどもさ、ど〜も耳がだるくって……あらら、こりゃぁ驚いたよぉピアスとまちがえてピアノつけてた——。

●東京都／水星力
♪ごめんね〜スナッ……チャーなくて
この麦茶おかしいねェ、ちっともお茶がでやしない……あらま、麦茶パックとまちがえて使い捨てカイロ煮だしてたよぉ。

●東京都／進め！ナンパ少年
♪パイがあれば舞じょうぶ〜
やだよ、おまえさんたら、扇子買ってきてって頼んだのに仙豆買ってきちゃってさ……あたしゃピッコロ大魔王じゃないよ。

●大阪府／魔人PIP
うんこし過ぎ（三國志III）
いつまで入ってんのさ、早く出とくれよ〜、おや、おまえさん、なかで寝てんのかい……。厠んなかにおまえさんの寝床つくったのは、やはりまずかったかねェ〜。

●千葉県／もんなしたろう
ねぐそ猿（ネクスザール）

●東京都／アガコ
タン塩　リブ
（誕生デビュー）
なんだか、この肉かたそうだねェ……あら、よく見たら、これカルビじゃなくてカリブの海賊だよ。

●山形県／ヴ王
発情（卒業）

●大分県／ミスターX
寝ちゃイヤ（メサイヤ）
寝ないどくれよん、おまえさんたらーん、暗くなるとすぐ寝ちゃうんだもの……だから、いくらアウトドアライフが好きだからって、プラネタリウムのなかでキャンプするのはやだってんだよ、あたしゃ。

●東京都／ヒサヤ大黒堂
オルドる（オルゴール）
オルドの感想？　女の口から、そんなこと言わせんのかい、ふふ、恥ずかしいよ、おまえさん……でも、おかしな髪形だったって？…おまえさん、それってオルドじゃなくてアルシンドじゃないのかい。

●茨城県／カットビ孫策君
鹿島アンジェラス2

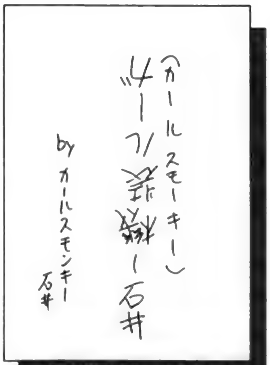
●長野県／田島香織
野郎半ケツ2 1（餓狼伝説2）
やだよ、おまえさんたら、そりゃ小説の完結編てんだよ、半ケツだしながら読まなくてもいいんだよ。

●兵庫県／ルパン・次郎吉
そうでおますか（ソードマスター）

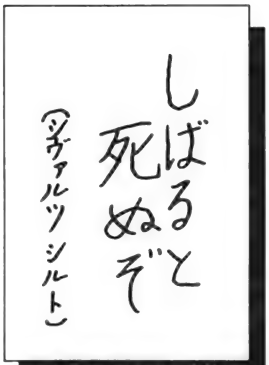
●千葉県／くおん
去ってくハマコー（もってけたまご）

●千葉県／算鬼江夫
マグロ食う（バルログ）
カツオのいきのいいとこをお刺し身にしてもらったんだけど、よく見たらカツオじゃなくてカシオの電卓じゃないの、たまげたよ、あたしゃ。

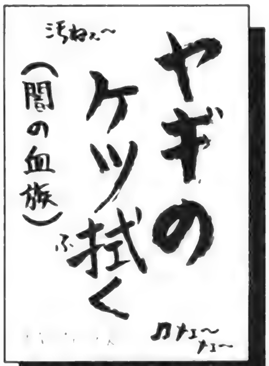
▲大阪府／たっさん　牛歩よりリホやミホが好きだぞ、私は。



▲神奈川県／カールスモンキー石井　アイディア賞かな……？



▲福岡県／原口高行　仕事にしばられて、もう死にそう……。



▲奈良県／さとうどん　拭いた紙、食われないようにな。

▲茨城県／ちん　男の全ケツはいかんぞ、男の全ケツは。

NINZIN CLUB ニンジン倶楽部

POINT＋2

Tokyo-Domo とーきょーどーも

あなたと私の心の交流の場（大ウソ）

小学館はいくらですか？
（石川県／ロングさんII世）

けっこう高いよ。そうねぇ、君のおこづかいだとちょっと買えないだろうなぁ。ちなみに月Pだけなら安いよ。月々１万の２年ローンくらいかな。でもな、安いから買おうなんて思わないほうがいいぞ。経費がスンゲーかかるからね。食ったり飲んだり食ったり飲んだりのさ。あ、あと仕事の経費もあったっけ。

ストIIで敵に当たらなかった波動拳やソニックブームはどこまで飛んでいくの？
（愛媛県／タイラーだよ）

そんなには飛ばないぞ。正確に計ったことはないが、確か10メートルかそこらだと思った。意外とたいしたことないって感じだね。で、落ちた後は拾ってまた使うらしいぞ。

シミュレーションゲームって「ファイヤーエムブレム」など以外は私の知る限り兵士は使い捨てですよね。二女と一匹の猫の母である私は、こんな使い捨てシステムのゲームは恐しいと思います。皆さんはどうお考えなんでしょうか？　RPGなどで人の家のタンスを勝手にあさるのも子供の教育上良くないと思うんですけど…。
（栃木県／かこちゃん）

いくらゲームの中とはいえ、人を平気で殺したり、物を盗むってのは困りもんですよね。とくに僕なんかこんな仕事しているので、殺すわ、盗むわ…。因果っていうんですかねぇ、こういうの（編注、いわねぇよ）。最近肩が凝りやすいしなぁ。一度供養しようかな。

読者のみんなは分からないけれど、こういうハガキはなかなかいいですか？
（大阪府／女郎花）

うおっ！　こりゃええで〜。し、しんぼうたまらんなぁ。分からないって？　ハガキの裏に女の人のベェリーエッチな写真が貼ってあるんです。しかも修正なしの海外モノだ!!　…信じた？　ウソよ、ウソ。本当は兄貴な写真。これもウソ。さて本当はなんでしょう？

僕は17歳のコーコーセーです。ある朝、目覚めるとぱんつにしみがついていました。コレはなんなのでしょうか？　病気でしょうか？　教えてください。
（茨城県／下品なちん）

おめでとう!!　それは初潮ってやつですね。いや〜、これで下品なちんちゃんも女になったんですね。いやめでたいめでたい…って、お前男じゃないか!!　チッ、祝って損しちゃったよ。で、しみ？　んなもん知らねーよ。もらしたんじゃねーのか？　ったく、祝って損したなぁ…。

ああさて、１つだけ違う文字があります。どれでしょうか？
（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）

一生懸命探した人。ご苦労様です。え〜、ハガキでは１つだけ「め」になっていたのですが、ワープロの打ち間違いで全て「あ」になってしまいました。謹んでお詫びいたします。

N村さん…おっとと、中村公紀さん。ご結婚おめでとうございます!!　お祝いに僕から歌を送ります。〜ごめんねー素直じゃなくーて、夢の中…〜。えっ!?　いらない？　とにかくおめでと〜!!
（兵庫県／芥子）

最近月P編集部は結婚ブームなのだ。N村こと中村の他にも、ドラマーKAZUこと、市川がこの度見事にゴールイン。愛の無限コンティニューを発見したとのことだ。他にも強力なボディーブローで結婚から逃げてきた渋J大岡が、そろそろ捕まるのでは…という噂もある。いやめでたいめでたい。僕からもここで一曲。〜涙ーもたまにあーるよねー、だーからピッと凛々しく〜。…いらない!?

コンビニでトイレを借りたら、おばさんが鍵もかけずに用を足していました。必死で逃げました。
（山形県／ヴ王）

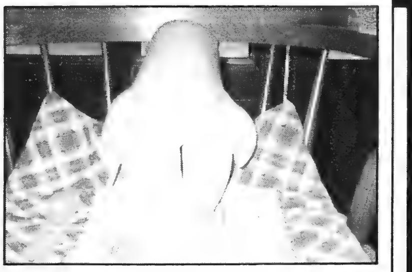
それはそれは、目の保養…じゃなくて目を苦しめたね。僕も昔そんなモノを同じようなシチュエーションで見てしまったことがある。うげっ、お、思い出してしまった…。ヴ王、お互い早く忘れような。女性不信なんかにはなるなよ。

POINT＋3

街の遊撃写

思ったより投稿数の多いこのコーナー。担当者はホッと一息ついているが、もっと、もっと投稿が欲しい!!　心霊写真も大歓迎だ!!　ドンと来いィッ!!!!

▲静岡県／おりおフィアット　ダイレクトで分かりやすい名前だなぁ。


▲茨城県／やつくん　こりゃまた見事に人型。食べたら呪われそうでイヤかも。

野球派　ポイント＋1　究極の対決!　Jリーグ派

今月の対決：野球VSJリーグ

野球派

『Jリーグ、サッカーは点差がひらいて残り時間が少なくなれば負けは決まったようなもんだけど、野球は逆転のチャンスがあるからね』
（愛知県／服部かぬか）

『Jリーグってさぁ、横文字でえばってんじゃん。ルールもわかんない』（福岡県／てす太ろっさ）

『だいたいオリンピックに出られないような低レベルでなにが「プロ」なんだか。この程度でプロなら高校野球＝プロだ』（大阪府／ラヴ久川綾）

『Jリーグは嫌いです。昔、ボールをぶつけられて集中リンチにあったことがあるので…』
（山口県／透明人間）

▲兵庫県／芥子

応募ハガキ総数　38通

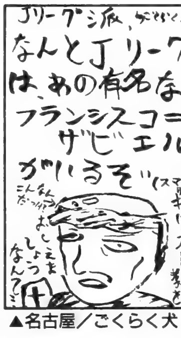
Jリーグ派

『Jリーグはもはや人間だけのスポーツではない!!　ヴェルディにはライオンが、アントラーズには河童がいるんだぜ!!　人間だけでやってる野球なんかとは、規模が違うね!!』
（東京都／イシュト・ヴァーン）

『今「Jリーグチップス」は飛ぶように売れているが、「野球チップス」はいつのまにか姿を消した。双方の人気の差は明らかだ』
（千葉県／安藤充謙）

『野球は嫌いです。昔バットでボコボコにふくろだたきされたことがあるので…』
（山口県／透明人間）

お〜い、透明人間。強く生きろよ〜。



▲名古屋／ごくらく犬

応募ハガキ総数　15通

今月の決着!

さすがに人気を２分するスポーツ。対決は大いに盛り上がったが、意外や意外、応援ハガキ総数は圧倒的に野球のほうが多かった!!　ってことで、野球の勝ちぃ〜!!　さて、次の対決は…10月号「映画館vsビデオ」、11月号「アーケードゲームvs家庭用ゲーム」だ!!　ハガキカモン！

女の子天国　秘密の花園だより♥

POINT＋1

◀福岡県／翠雲純　ヤシの実って、意外と拍子抜けする味だよね。飲んだときガッカリした。

◀岡山県／夢十鈴　りようとう？　僕子供だからよくわかんな〜い。わざとらしい？

◀新潟県／夜瀬麻人　ホモってそんなに多いのか…。俺も…やるわきゃないって。

◀香川県／本田羅　チカンってそんなに多いのか…。俺もやろうかな…ってウソですよ。ウソ。

◀神奈川県／るん太　いじめって深刻な問題だよなぁ。どうすればいいんだろう？

◀大阪府／雷こきん　う〜む、ズバリ中本と新井と見た!!　違ったら…ゴメン。

◀京都府／嵐士　10月の北海道は寒いぞ。ヘタすると凍死するぞ。…北海道の方ごめんなさい。

◀宮城県／覇留吉(泣)　覚えていることが、最高の供養になると僕は思う。算盤がんばってね。

◀茨城県／らいず　バイクはいいぞ〜。でも、コケると本気で痛いから気をつけてね。

NINZIN ニンジン倶楽部 CLUB

スト<ruby>II</ruby>屋根の下に…

POINT＋1

『伝家の宝刀、炭酸飲料一気飲み！』
鼻づまりがひどいときに使う技。限界まで一気に飲むのがコツ。（千葉県／安藤充謙）
『必殺、さだまさし！』
話の流れをかえたいときに使う。
（千葉県／愚零闘武田）
『究極奥義、終了挙』
ストIIで負けそうになったとき、キャラの必殺技を叫びながら、リセットを押し。「アレ〜」ととぼける技。（兵庫県／ファルコム野郎）
『秘奥義ネンジれば腹グーグー』
人前で腹がなったとき、「ちょっとグが大きいなぁ」という技。（広島県／CAR-II）

んな奴ぁいね〜よ。プロデーマー列伝

POINT＋1

『巨人の松井は出生届けが10年ほど遅れていたらしい…』（神奈川県／真池寂騒）
『俺は欠席、遅刻の言い訳のため、かれこれ殺した身内が10人にものぼる』
（埼玉県／ラヴ西田ひかる）
『昔、ヤンキーにからまれたとき、パントマイムで切り抜けた』（大阪府／ラヴ久川綾）
『セーラームーンが深夜番組なら、もっとすごいのになぁ…。と口癖のように友人K』
（神奈川県／ザンギエフ友の会）
※いや、まったくごもっとも…。

GAME-CHRONICLE ゲーム年代記

ギャラガ'88

▲ナムコ／89年7月7日発売／4900円／Huカード／STG

POINT＋1

5年も前の作品だが、シューティングとしてのクオリティの高さは今遊んでも秀逸!! デュアル、トリプルとファイターがパワーアップする魅力もさることながら、裏モードで多種多様なパワーカプセルが出るところも楽しい。スクロールステージのバックや、敵キャラの美しさ、鮮やかさはまさしくギャラガの名に恥ぬ名作といえる。
広島県／CAR-II

君の好きな隠れ名作の紹介文を170文字程度で書て送ってくれ！

遥かなる広辞宛

ああ言えば光栄
【解釈】歴史シミュレーションといえば。（奈良県／両津勘吉）
ポイント＋2

【AI】愛のデュエットまんがでWINK

みんな薄々勘づいているとは思うが、GP中は投稿ハガキが普段のン倍くらい多い。担当者の机の上なんてハガキの海になっている。なかなか採用されない人、とにかく投稿あるのみだ!!

POINT＋1

まんが146号

◀神奈川県／篠原仁　人には決して立ち入ってはいけない場所があるという…。

◀大阪府／国士無双　なぜここにガイルが…。なんか迫力に押されて採用しちゃったけど。

まんが149号

◀神奈川県／かるなばる　ううっ、このハガキに関してはあんまりコメントしたくないぞ…。

◀神奈川県／篠原仁　ほんとなんじゃそりゃ!!って感じだな。まぁ、篠原らしいけど。

まんが149号

◀神奈川県／かるなばる　ううっ、だからコメントしたくないんだよう。首が大切なんだよう。

◀岐阜県／季壱　ヒ、ヒー。やめれ〜。特に音楽はシャレにならないんだって。…ハッ!?

悲劇カンゲキ！

●俺のメットが、また盗まれた。返せ犯人、殺すぞゥゥゥ!!（本誌／テラモト）

悲劇サイコー！

●友人のいない僕は、不幸の手紙でも届くと嬉しい…。（兵庫県／芥子）
●掃除をしていたら、昔レンタルしたビデオが出てきた。（山口県／透明人間）
●兄に彼氏ができた。
（東京都／イシュト・ヴァーン）
※お～い、イシュト住所かいていないぞ～。
●家の裏庭は、秋になるとカマドウマが大量発生する。（宮城県／いかす三陸）
●東京おもちゃショー、NECブースで「高木ブー」に会った。
（山梨県／なべさん）
※そ…それはもしかして団長…。

おさまつくんコーナー POINT+1

●「秘密の花園」は、女の子より男の子天国だと思う。
（兵庫県／芥子）
●8月号P6、「CALⅡ」と「天使の歌Ⅱ」の写真が逆だったぞ。
（千葉県／ザンギのアソコ）
●8月号P81「機動警察パトレイバー」が「移動警察パトレイバー」になっていたぞ!!（神奈川県／カールスモーキー石井）
●ニンジングランプリの4位の賞品「ワイヤレスパッド」って、もしかして「コードレスパッド」のこと？（大阪府／女郎花）
●8月号P102、「卒業」が発売中になっているんですけど…。
（山口県／麻雀王）
※いや先月も間違いいっぱいあったね。ごめんなさ～い。
●このコーナーに「○月号P○が間違っている…」というハガキがきて、それを確認する編集者ほど情けないものはいない。
（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）
※はい…。そのとおりでございます…。シクシク。
●「餓狼伝説2」のPC版って、やっぱテリーの帽子の文字は、PCEngineに変更されるのだろうか？（岐阜県／たけうま）
●カ○リーメイトは無理ないダイエットといっているが、あんなものですますこと自体、かなりの無理である。（大阪府／女郎花）
●「ノンたんといっしょ」に出てくるくまくんは、全てを知っているかのような話し方で嫌いだ…。（神奈川県／ザンギ友の会）
●某F-1の本に「エンヤトン・セナ、彼の名を知らぬ者はいない」と書いてあった。（福岡県／翠雲純）
※なはは…って、人のこと笑ってる場合じゃないか…。

POINTリスト！

＜5ポイント＞
●女郎花　（大阪府）
＜4ポイント＞
●イシュト・ヴァーン（東京都）
●安藤充謙　（千葉県）
＜3ポイント＞
●さとうどん（奈良県）
●ラヴ西田ひかる（埼玉県）
●おすまし君（神奈川県）
＜2ポイント＞
●黒ひょっとこ（栃木県）
●ほーみんぐ（愛知県）
●島津貴久　（石川県）
●記念品の野望（東京都）
●MS紗亜雅（香川県）
●共倒　（秋田県）
●らっきょー（新潟県）
●透明人間　（山口県）
●いかす三陸（宮城県）
●生子EXだゾ（岡山県）
●たっさん　（大阪府）
●高原ぱせ実（東京都）
●ラヴ牧瀬里穂（愛知県）
●服部かぬか（愛知県）
●ぴろぴろ　（福岡県）
●桜桃太郎　（福岡県）
●ほんだららった（神奈川県）

以上が7月号のポイント獲得上位者リストだ!! GPはまだ始まったばかり、まだまだ分からない！

※'94年2月号までGP（グランプリ）開催中!!

まんが151号

◀大阪府／PCマンJR　無理やり合体させられたランディの鎧。一体どうなる？

◀兵庫県／光圀　こんなん着るくらいなら、裸で闘ってやられたほうがマシだとおもうぞ。

まんが152号

◀東京都／イシュト・ヴァーン　すもうとりゆえの苦しみか？　しかしその理由はなんだ？

◀千葉県／マサクン　うまい!!　ああっ、なんか今月初のまともなマンガのような気がするぞ。

愛のデュエット まんがでWINK 次号のお題

まんが153号

◀三重県／いしやきいもむし　本当におかまの肉だったら……。

まんが154号

◀新潟県／くすのき越後　あの声ちょっとHっぽいよね。

まんが155号

◀名古屋／ごくらく犬　この絵といい、ネタといい。これいいなあ。

まんが156号

◀北海道／あんぎん　どうでもいいけどこの后、ラッチか!?

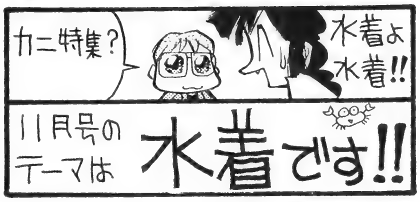
カフェロワイヤル賞

▲千葉県／ねお威江華さん　誕生日おめでと！イラストもかっこいい。3COCK

▲福島県／遊撃ブーさん　変なPNのわりに激しぶ！1COCK

▲愛知県／しのりんさん　やっぱ春麗の太モモだよね。1COCK

▲静岡県／夢月さん　意外と幽遊のハガキ多かったよ。1COCK



▲今月の制服デザイン 愛知県・しのりんさん

▲京都府／松宮きよぴさん　明るくて、いい感じだね。1COCK

▲愛知県／遊佐ますみさん　7月号では、すまなんだ！1COCK

▲京都府／椿涼さん　これまた迫力の春麗だね。1COCK

イラスト喫茶 PEACOCK（ピーコック）

POINT＋1

★11月号は「水着」がテーマ！夏の思い出を1枚のハガキに凝縮!! 締切りは8月31日の消印有効！まってるよ！

▶見田画伯　イラスト係で当店の常連さん。カルトな人気をほこるマンガ家。

▶マスター増田　コメント係で当店の店長。投稿イラストをながめるのが大好き。

★今月は「筋肉美」がテーマ！ワーヒー2や餓狼2なんかがバシバシくるかと思ったら、オーソドックスにストIIネタが多かったみたい。

★いつもは書いてないけど、テーマハガキのほかに、CON²、CAN²のコスチュームと、見田先生への質問も随時募集してますのでヨロシク。

ロイヤルミルクティー賞

▲福岡県／翠雲純さん　う～んカッコイー！アニメはおもしろかった？3COCK

▲静岡県／やぶのあわずさん　本当にケン愛してる？

▲北海道／幻夢和生さん　ハハ、死々累々って感じ。

▲神奈川県／北条拓也さん　餓狼2には超期待だねっ！

▲埼玉県／INXSさん　超兄貴2にも超期待（笑）！

COCK取得上位者リスト

4COCK

- 宮城県／出花ゐろはさん
- 千葉県／ねお威江華さん

3COCK

- 宮崎県／種和さん
- 神奈川県ノズームイン杉田さん
- 大阪府／兎野ぐりこさん
- 岐阜県／ウェニカさん
- 神奈川県／人造人間17号さん
- 福岡県／翠雲純さん

このメンバーが上位8名、そろそろ賞品もみせなきゃね…。

▲大阪府／高田武緒さん　劇画っぽくて、かっこいい。

▲兵庫県／光圀さん　飛龍のことは、もう……。

▲岐阜県／水龍－Lさん　何やらドラマを感じる…。

▲福島県／中島虎龍さん　次は全身に挑戦してみて。

ラクガキギャラリー

◀福岡県／翠雲純さん　▶大阪府／遊魔麗さん

マンガ家見田のQ&A

Qペン入れのコツを教えて下さい！

Aうーん…人それぞれですけど僕はしばらく使って太くなったペン先で輪郭になる体や服の線を引いて、そのあと新しい細いペン先でタッチや服のシワを描く…って感じですねっ。

POINT＋1

うおりゃー大橋館長の怪力美術館

かいりき びじゅつかん

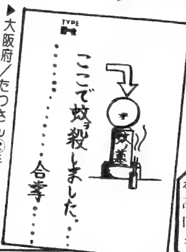
決定DUO-R型アシスタントは…
7月号掲載分、岐阜県／S・太郎設計の…彼女に決定!!

いやァ…もっと巨乳な娘にしてほしかったんだが…。エ？　巨乳モードってのがあんの？ ウヒヒ…ならばよし!!

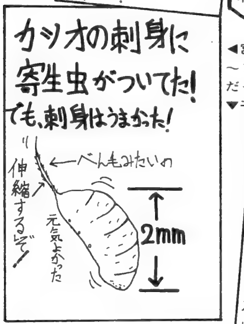
最後まで悩んだけど、結局オイラに描けそうなデザインって、これだけだったので、彼女に決めたぞ〜い!!

ハイホー!!　わちきがアシスタントに採用されたR子(安直な名前!!)Rね。御不満の方もいるだろうけど一生懸命がんばるR!!
応援して
ちょんまげ!!

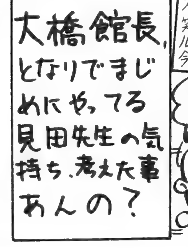
わちき、まだ日本語よくわからんR。国籍不明の外国人ネ。藤村有弘風R。

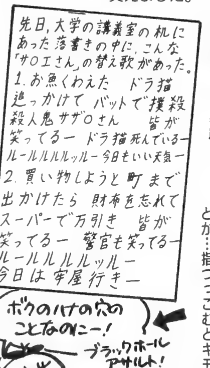


▶大阪府／たつさん®手のひら刺されるとムチャかゆいRよね。



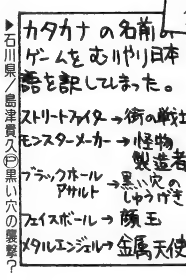
▶神奈川県／真池寂騒㊅考えて…見田ことない!!　なんちてー。……いや、その、見田先生、今度飲みにいきましょう。





◀宮城県／いかす三陸®ギョエ〜!!ここっここ〜ゆ　コーナーだったの？Ⓟうまそうだな!!
▼千葉県／安藤充謙…２題目が笑えました。

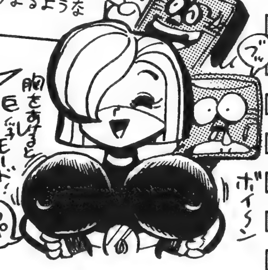
▲S・太郎さんには館長の豪華色紙を送…エ？いらないって!?



▶石川県／島津貴久Ⓟ黒い穴の襲撃？その穴はぬれていて、毛がはえているとか…指つっこむとキモチイイとか…®スケベ!!

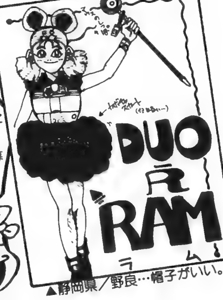
◀神奈川県
AGE23

う〜む…かっこいい。うおりゃークビにして大河原さんに描いてもらいたい…。この〝もし○○が描いたら〟シリーズ、また送って!!

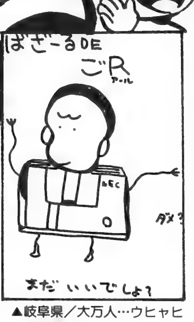


怪力美術館では、ノージャンル　ギャグがきいてれば何でも可…ということで常時作品募集中!!胸が高鳴る作品をまってるRよ。

メ切りまぎわに力作登場!!たくさんの応募ホントーにありがとう!!



▲静岡県／野良…帽子がいい。

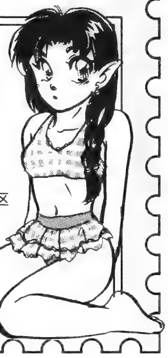


▲岐阜県／大万人…ウヒャヒャ…このやろーいいかげんにしろよなでゴザール。

▲東京都／ジュリアナTOKYO改メ一人仮面舞踏会…再び投稿!!今度はマジな力作!!

よあてんて先

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1　小学館
月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑨
○○○コーナー



7月号ビッグプレゼント当選者発表

①PC原人３　（10名）
岩手県　織笠高嗣
福島県　斎藤友和
千葉県　蒔田裕輔
東京都　大内祐徳
長野県　西澤尊
石川県　江尻澄人
京都府　安達洋一
岡山県　秋岡謙作
福岡県　安田太吉
大分県　東和正

②CDバトル〜光の勇者たち〜　（３名）
千葉県　川俣大輔
大阪府　長村雅実
高知県　野本清士

③ストリートファイターII'&アベニューバッド６　（３名）
青森県　佐藤香
福井県　川端健二
熊本県　中田茂行

④フィーンド・ハンター　（３名）
東京都　井上博登
島根県　宮井智也
大分県　浦野雅義

⑤天使の詩II〜堕天使の選択〜　（４名）
福島県　樽川勝由
埼玉県　奥野忠
山梨県　金田康秀
静岡県　中山大

⑥ストII'ジグソーパズル世界最強1000ピース　（４名）
岩手県　佐々木勝志
福島県　鈴木博之
静岡県　望月一樹
香川県　中村富士男

⑦ストII'ジグソーパズル闘いの宿命500ピース　（４名）
北海道　倉本実佳
茨城県　沼里友美
奈良県　山田紘久
愛媛県　泉賢吾

⑧ストII'キャラ人形４体セット　（２名）
栃木県　中川誠
三重県　鷲見雅史

⑨夢幻戦士ヴァリスTシャツ　（４名）
山形県　野口英昭
愛知県　西垣賢一
島根県　石橋孝康
高知県　溝渕達也

⑩天使の詩IIプロモーションビデオ（２名）
新潟県　五日女静香
兵庫県　楠瀬明男

⑪サークI・IIプロモーションビデオ（５名）
東京都　蕗野幸樹
神奈川県　山崎照幸
長野県　小平学
大阪府　杉森貴広
熊本県　馬原洋光

⑫ストII'ステーショナリーセット（６名）
北海道　田中歩
宮城県　片桐直之
東京都　朝来野裕二
山梨県　小林克広
愛知県　鳩石陽介
宮崎県　湯前拓朗

⑬ストII'ビデオ究極奥義編　（２名）
宮城県　三浦謙二
新潟県　千葉昭利

⑭ストII'テレカ　（15名）
北海道　岩佐貴善
青森県　須藤さとみ
岩手県　板垣英幸
宮城県　豊田享之
栃木県　伊藤昌芳
千葉県　有馬稔
神奈川県　山田高志
長野県　武居良文
京都府　田中桐人
大阪府　田浦知晃
兵庫県　分玉武男
和歌山県　中芝聡
広島県　近藤明敬
佐賀県　田崎義教
鹿児島県　大渡昭彦

⑮CAL IIテレホンカード　（５名）
神奈川県　久保田英嗣
長野県　駒村健一
富山県　八十島理恵子
岐阜県　西尾隆晴
福岡県　薄和則

⑯フィッシュクッション　（７名）
宮城県　内澤宗一郎
新潟県　石山勝徳
富山県　八木膺輔
愛知県　梶田貴志
大阪府　安藤勉
広島県　杉岡卓郎
福岡県　松崎圭司

⑰シーンコレクションイルカ　（３名）
東京都　小林桂子
群馬県　金井浩二
兵庫県　後藤勝也

⑱シーンコレクションシャチ　（３名）
岩手県　一ノ渡靖
千葉県　永原則久
島根県　石原泉

⑲渚物語　（３名）
茨城県　古城和寿
石川県　松新孝史
大阪府　佐々木昭如

⑳KEY MASCOTカメさん（12名）
北海道　高取裕次
千葉県　金子継記
東京都　巷岡俊史
神奈川県　佐々木元春
長野県　大槻勝利
新潟県　木村毅
三重県　伊藤裕治
京都府　磯部史雄
兵庫県　三牧弘典
香川県　高尾明宏
福岡県　工藤仁美
宮崎県　宇留島和大

㉑山口リエちゃんサイン入りペンケース　（５名）
茨城県　遠藤二三江
埼玉県　頼文恵
千葉県　今井徹
愛知県　吉田滋
山梨県　酒井正一

7月号募集ストII'激戦ビデオ（５名）　東京都／日高慎之介　宮城県／岸和也　愛知県／村瀬訓久　大阪府／北村幸治　茨城県／門井美詠子

PC ENGINE MEDIA PRESS

最新ゲーム事情がわかる発表会が目白押し！

第31回アミューズメントマシンショー

▲各ブースには、最新のアミューズメントゲームがいっぱい。

ゲームセンターや遊園地などに置いてあるゲーム機や体感ハイテクマシン、アニメキャラなどのぬいぐるみが人気のクレーンゲームなどの最新製品と情報が、一目でわかるアミューズメントマシンショーが千葉・幕張メッセで開催されるぞ。この展示会は、本来はゲームセンターや遊園地などの関係者のためのものだから、ここで初めてわかる情報もいっぱいなのだ。

31回目をむかえる今回は、『「遊び」が創る、21世紀の夢』をテーマに、国内外から合計67社の参加予定で、世界最大規模で行なわれるのだ。

出展されるものも、最新のコンピュータ・グラフィックや3D映像を使用して作ったゲーム、バーチャル・リアリティを応用したサイバーパンクなハイテクマシンなどだ。他にもジェットコースターや観覧車(実物の展示は未定)やシミュレーションシアターなどアミューズメントスポットや遊園地などの乗り物情報までバッチリわかるぞ!!

夏休みの最終土曜を1日中、最新ゲームで遊んで見るのもいいかもね！

●会場
日本コンベンションセンター(幕張メッセ)
●一般公開日
8月28日(土)10:00〜16:00
●入場料
中学生以上：2000円／小学生：1000円
※ただし、10歳未満は保護者同伴のみ入場可
●問い合わせ先
アミューズメントマシンショー事務局
TEL 03-3438-2363(代表)

ストリートファイターIIターボ

チャンピオンシップ'93in国技館

▲SFC版ストIIターボは9980円(税別)で発売中！

去年、開催されて大好評だったストIIのチャンピオンシップが今年も行われるのだ。今回の大会で使用されるのはSFC版ストIIターボ。去年の参加人数は5000名だったが、今大会は去年以上の8500名ものバトルフリークが国技館に集まる予定だ。バトル参加の方法は応募制(7月31日締め切り)と、各地区の小売店で行われる予選大会を勝ち抜いて参加する2通りがある。予選大会は8月18日ぐらいまで行われているので、近くのおもちゃ屋さんやソフトショップなどで聞いてみよう。なお、入場券か参加パスポートがないと会場に入ることはできないぞ。

●日時 8月19日(木)
●会場 東京両国国技館
問い合わせ先/ストIIターボチャンピオンシップ'93事務局(03-5389-8517・月〜金の10時〜17時)

第13回CSG新作発表会

▲CSGとはコンシューマ・ソフトウェア・グループの略。家庭用ゲームの最新情報が会場内にギッシリ！

PCエンジン、スーパーファミコン、メガドライブなど、日本で発売されている家庭用ゲーム機の新作ソフトや最新開発バージョンが発表される「第13回CSG新作発表会」が東京・池袋サンシャインシティ(文化会館2F)と大阪・マイドーム大阪の2会場で、一般公開される。

この会場で発表されるものは、クリスマスやお正月などに発売予定のソフトが多いから、会場に遊びに行けば、一足先に発売前のゲームの最新版で遊んだり、画面を見たりすることが、できるのだ。

ゲーム情報以外にも会場の特設ステージでは、お楽しみ抽選会やイベントなどおもしろいものがいっぱいそろっているぞ。

参加メーカーもNECアベニュー、コナミ、セガなど80社以上もあり、まさにこれに参加すれば、日本の家庭用ゲームの最新情報がすべてわかる。

参加入場料は無料。この機会に、キミも家庭用ゲームの未来をのぞきに行こうぜッ！

●大阪会場
●会場：マイドーム大阪3F
9月15日(祝)／10:00〜17:00

●東京会場
●会場：池袋サンシャインシティ
9月26日(日)／10:00〜17:00

Compaign

ストIIダッシュを買って「春麗FANBOOK」をもらおう!!

▲攻略やマンガなどがつまった楽しい本だよ！

大人気ソフト・「ストリートファイターIIダッシュ（PCエンジン版・9800円（税別））」が応募すると、応募者全員が春麗用攻略本をもらえるキャンペーンを実施中だ。

春麗の攻略法や戦力分析、彼女を主人公にしたマンガなど、春麗ファンのための本なのだ。しかもNECオリジナルの非売品だから、このキャンペーンでしか手に入らないぞ。さらにストIIダッシュミニうちわもおまけについてくる。ストIIダッシュについている応募券と郵便手数料320円分の郵便切手を応募券に書いてある送り先へ送ってくれ。応募締め切りは、8月31日（当日消印有効）だよ。

Event

「フェイスボール」バトルキャラバン開催!

PCエンジン版「フェイスボール」のバトルイベントが全国3地区16会場で行われているぞ。発売にさきがけて行われてるこのイベントに参加したら「オリジナル・フェイスグッズ」をプレゼント。超おトクなイベントだね！

●関東地区

7月28日	板橋区・ブルート高島平店
7月29日	練馬区・ブルート中村橋店
7月30日	昭島市・TVパニック昭島店
7月31日	戸田市・わんぱくこぞう戸田店
8月1日	町田市・わんぱくこぞう南町田店
9月4、5日	千代田区・ラオックス ザ・ゲーム館

●関西地区

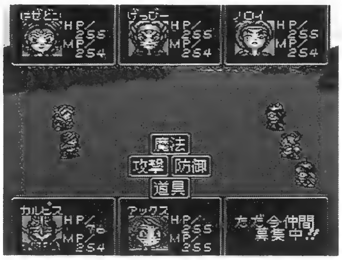
8月4日	枚方市・ブルート楠葉店
8月5日	神戸市・ブルート春日野道店
8月6日	吹田市・TVパニック南千里店
8月7日	長岡京市・わんぱくこぞう長岡京店
8月8日	大阪市・J&Pテクノランド

●中京地区

8月18日	春日井市・マジカルガーデン春日井店
8月19日	安城市・マジカルガーデン安城店
8月20日	名古屋市・ブルート浄心店
8月21日	江南市・マジカルガーデン江南店
8月22日	稲沢市・わんぱくこぞう稲沢店

Monitor

ヒューマンがゲームのモニター大募集!



▲ヒューマンの最新ゲームがプレイできるのだ。

本誌今月号の35ページでも紹介しているPCエンジンソフト「ただいま勇者募集中」が、ゲームモニターを募集しているぞ。ゲーム内容は、最大4人まで遊べるボードゲームとRPGを合わせたユニークなもの。

モニターに選ばれると、発売前のゲームを遊ぶことができ、プレイした時の感想がゲームに反映されるのだ。

応募方法は、官製ハガキに自分の住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、下のあて先まで送って下さい。

※ゲームモニターの募集人数は50名です。なお、応募者多数の場合は抽選になります。

●あて先●
〒180 東京都武蔵野市南町4－4－13
ヒューマン株式会社
「月刊PCエンジン・モニター募集係」
しめ切り／8月6日まで消印有効。

RC-CAR 人気急上昇のホットなホビー!!

F－1から始まったレースブームと同調するかのように始まったRCカー人気。渋谷東急百貨店屋上に本格的サーキットが作られたりとレースの環境も本格的になり、ブームはますます熱くなっている!! 人気急上昇の4WDツーリングカーや、根強い人気のF1マシンに加え、FF（前輪駆動）ツーリングカーも新たにデビューした。右は、それぞれの最新モデルだ！

きみの好きなマシンで走ってみよう!!

●右で紹介している「TAMIYA WORK-S RCテクニック」を本誌読者に抽選で5名にプレゼントするよ！

応募方法／官製ハガキにキミの住所・氏名・年齢、電話番号を書いて、下のあて先まで送ってください。

●あて先●
〒101－01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館 月刊PCエンジン
「RCテクニック」プレゼント係
しめ切り／8月28日消印有効
発表／月刊PCエンジン11月号

人気のF－1タイプの1/10電動RCカー

田宮模型
定価1200円（税別）
ベネトンB192

パワフルな走りが大人気の4WDマシン！

田宮模型
15800円（税別）
セリカGT-FOUR RC

話題のFFシャーシ搭載。

田宮模型/13800円（税別）
出光MOTION無限シビック

RCカーのことならこの一冊!!

タミヤRC公式ガイドブック

▲操作から改造、カラーリングまですべてがわかる！ 初心者から上級者まで楽しめるぞ!!（小学館・680円）

GOODS

フィールド CDラジカセCFD-970

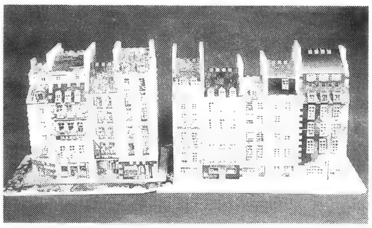
ソニー 32,800円（税別）

夏のキャンプや海水浴に持っていける防滴仕様のCDラジカセが発売中だ。

CDプレーヤーのふたを2重構造にしたり、操作ボタンやつまみを防滴仕様にしている。野外で音を楽しむための製品だね。

PUZZ 3D

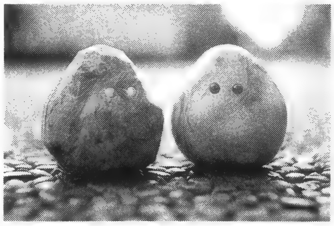
パパジーノ 9800円（税別）



カナダ生まれで、ヨーロッパ、アメリカで大人気の3Dパズルが登場だ。ピースを組み立てていくと、立体的な建物が出来上がる。シリーズもので最小172ピース、最大で1008ピースまでのものがあるぞ。

スートンヘンジ

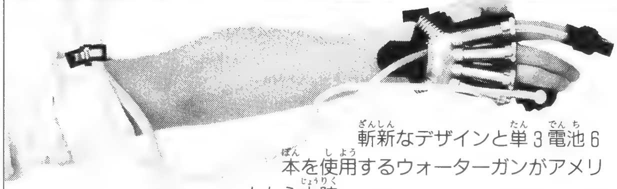
バンダイ 1980円（税別）

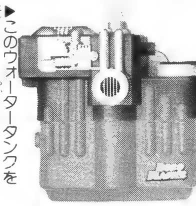


話しかけると、内臓している音センサーにより反応して、いくつかの石語をしゃべるのだ。2つの岩を並べると、交互にしゃべりあい、ヘンな会話をするぞ。もちろんインテリアとしてもオシャレだね。

ロボロブラスター

ラ シェール 2900円（税別）





▶このウォータータンクを腰につけて使うのだ！

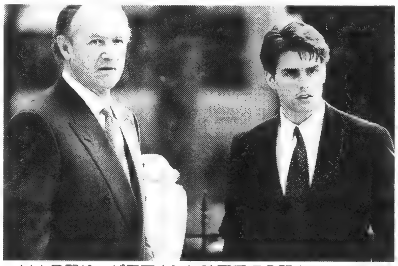
斬新なデザインと単3電池6本を使用するウォーターガンがアメリカから上陸。

使い方は、右手にグローブを装着し、親指のシューティングボタンで発射。人指し指につけたノズルから水が出るので、ここを狙う標的に合わせよう。

夏のプールや海で遊ぶと、みんなの注目を集められそうだね。

CINEMA

ザ・ファーム（法律事務所）



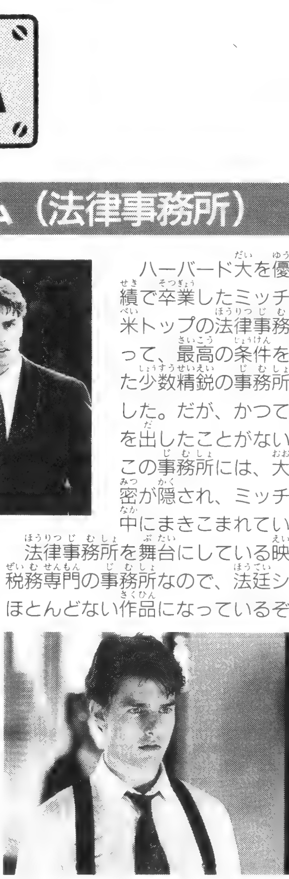
▲UIP配給 パラマウント映画系で公開！

新米弁護士が事件にまきこまれるサスペンスアクション

全米で「ジュラシックパーク」から首位をうばった話題のサスペンスが登場。原作は800万部以上売れ、連続50週ベストセラーリストに入った話題作。主演の若手弁護士役にトム・クルーズ。共演は、「許されざる者」でアカデミー最優秀男優賞を授賞した 名優ジーン・ハックマン。

ハーバード大を優秀な成績で卒業したミッチは、全米トップの法律事務所をけって、最高の条件を提示した少数精鋭の事務所に就職した。だが、かつて退職者を出したことがないというこの事務所には、大きな秘密が隠され、ミッチはその中にまきこまれていく……。

法律事務所を舞台にしている映画だが、税務専門の事務所なので、法廷シーンがほとんどない作品になっているぞ。



◀トムは「ア・フュー・グッドメン」に続く弁護士役。

リバー・ランズ・スルー・イット

▲東宝東和系で9月公開予定だよ。

大自然と親子の愛を描く名作

「幸福の条件」で大富豪を演じたロバートレッドフォードが監督、企画、製作を担当した感動の名作。

撮影監督のフィリップ・ルースロはこの作品でアカデミー最優秀賞を授賞している。

主演は、弟のポール役を「テルマ&ルィーズ」のブラット・ピット、兄のノーマン役に、「恋しくて」のクレイグ・シェーファー。

年老いたノーマンは、故郷の川でフライフィッシングをしながら、少年時代のことを思い出す。父親の説教、美しいビッグ・ブラックフット・リバーでのフライフィッシング。

だが、美しい故郷での思い出も、その後、つらく悲しい事件が起こり……。

全編を通じて、とにかく故郷での風景、フライフィッシングシーンが美しく、映画を見終わったあとに、思わずつりに行きたくなる。

◀幼い兄弟と厳格な父。フライフィッシングによって人生を語るのだ。

BOOKS

パソコンはやっぱり98を買え!

▶中経出版より1400円(税込)

DOS Vマシンの登場、マックの異常人気、NECの逆襲などで、今、一体どのパソコンを買えばよいか? 迷っている人のために、書かれた本だ。主に98シリーズとDOS Vマシンの比較で構成している。

小説三国志の謎

▶光栄より1200円(税込)

歴史ゲームで大ヒット連発の光栄が、それにあやかって歴史物の定番「三国志」の謎を徹底解明。「演義」だけでなく、日本の作家(吉川英治、柴田錬三郎など)の作品も題材にしているのが面白いぞ。

爆笑新選組

▶光栄より1000円(税込)

光栄の歴史本シリーズの最新作。三國志、信長の野望ときて、今度はなんと新選組。新選組の時代、キャラクターなどを笑いをまじえて紹介。

一応、これを読めば、新選組の主要な人物のことがわかるハズ!?

CD&VIDEO

▶NADL-1061

仁義なき兄貴 薬山宏治(兄貴)

4月27日にインクスティック鈴江で行なわれたライブより"魂"の兄貴コールとSexy Dynamiteを収録したスペシャルCDを発売!

●NECアベニュー/8月21日/1200円

▶PSCR-5032

摩陀羅・転生編 サウンドトラック

文化放送ラジオドラマ「MADARA〜転生編」のオリジナル・サウンドトラック。全19曲が「MADARA」ワールドを盛り上げるぞ。

●ポリスター/発売中/2500円

▶HBCL-7801

超龍戦記 ザウロスナイト

週刊少年サンデーで連載されていたSF冒険活劇コミックをCD化。オーディオRPGといって、CDの中のストーリーを進めていくゲームCD。

●ハミングバード/8月25日/3000円

▶DPCX-5012

ソードワールド 全曲集

「T&Eソフト」から発売されたRPGゲーム。PC98、スーファミが発売されていて、今回のアルバムには、PC98が16曲、スーファミが45曲を収録。

●ポリスター/8月25日/2400円

▶PCCB-00132

餓狼伝説 新世界楽曲雑技団

人気格闘ゲームのオリジナル楽曲から全11曲アレンジだ。ハードロック調、R&B風、デステクノなどバラエティーに富んだ内容のCDだよ。

●ポニーキャニオン/発売中/2500円

▶PCCB-00131

GRID SEEKER

ZUNTATAファンの熱い要望に答え、「グリッドシーカー」がG.S.M. 1500シリーズに登場。アレンジバージョンが1曲入ったお得用だ。

●ポニーキャニオン/発売中/1500円

▶PCCH-00026

OLÉ OLÉ THE WAVES

今、もっとも熱いスポーツ・サッカーのワールドカップ日本代表のテーマ曲と各国に伝わるバージョンを一枚のアルバムにした。全12曲を収録。

●ポニーキャニオン/発売中/2500円

▶PCCB-00133

天地を喰らうII 赤壁の戦い

カプコンの人気アーケードゲームのCD化。三國志のイメージがよく出ている音作りをしている。なんとCD2枚組の超大作なのだ。

●ポニーキャニオン/8月20日/3500円

▶KICA-1129

Falcom Vocal CollectionIII

話題の新作「風の伝説ザナドゥ」発売に先がけリリースされる「ボーカルコレクション」第3弾。ボーカル陣は南翔子、新居昭乃など超豪華だ。

●キングレコード/8月21日/3000円

▶KICA-7616〜7

コナミ・アミューズメントサウンド'93…夏

ガイアポリス、リーサルエンフォーサーズ、ミスティックウォーリアーズの3タイトルがコナミ矩形波倶楽部の新作として登場。2枚組の超力作だよ。

●キングレコード/8月21日/3200円

餓狼伝説アニメビデオ発売!

▶キングレコードより7800円。

人気ゲーム「餓狼伝説」のアニメビデオが発売されたぞ。父親を殺されたテリーとアンディの兄弟が、かたきの街の影の支配者・ギースを倒すため異種格闘技トーナメントに出場するのだが…。出演は少年隊の錦織一清、他に佐竹雅明も出演しているぞ。

テリーは、マーシャルアーツをベースにした技で戦うぞ。

天外ⅠからCDロムロムでプレイしてます。

舞阪：今日は京都から推理小説界の実力者・綾辻行人さんにお越しいただきました。広井王子氏と初対面ということでご紹介します。

綾辻：はじめまして。もうデビューして6年になりますが、そのころからゲームばかりやっている人間で、天外魔境も1作目から楽しませてもらってます。

　まずはカブキ伝発売、おめでとうございます。

広井：本当にどうもありがとうございます。綾辻さんがプレイしているのは風のうわさに聞いていましたが、家庭用ゲーム機を全種類持っている作家さんって珍しいですね。何か執筆のネタとして使っているんですか。

綾辻：ゲームネタっていうのは、いずれ何かやってみたい気がするんですけど、仕事には使っていません。単純におもしろいものはおもしろい、という理由です。天外があるのでPCエンジンを買ったんですよ。PCエンジンのCDロムロムを買った理由は、みんなそうでしょうけど。

広井：ありがとうございます。白いPCエンジンとCDロムロムをお持ちなんですか。

綾辻：そうです。スーパーシステムカードを買って。

広井：うわあ、すごいなあ。最近の人は、スーパーシステムカードって見てないでしょうね。もうなかなか売っていないですからね。

　いかがでしたか。今度、体験版をやられて。

綾辻：原稿の締め切りと重なってまして、昨日あわててやったんですけど、最初から盛り上がりまし↙

奇想天外SPECIAL 風雲カブキ伝 天外魔境 FAR EAST OF EDEN 発売記念対

**ミステリー作家・綾辻行人氏と広井王子氏という、異色の対談
セス・ミネルバ」の原作者・舞阪洸氏の紹介で実現した。天外**

た。ゲラゲラ笑ってプレイしました。

広井：天外ⅠとⅡをやった方が見るとうれしい作りになっています。

綾辻：ぼくはやっぱりああいう世界が好きなんですよ。前に出てきた登場人物がまたちらっと出てきたりする、ああいうくすぐりが大好きなんです。天外Ⅱのときもありましたけど、今回は最初からオールキャストで出てるんで、おもしろくて仕方がないという感じですね。

広井：今回は、お約束で1年で作れという、過酷な要求がありました。天外Ⅱのときにえらい遅れましたんで、今回だけは絶対守ってほしいということなので、1年でできるベストをつくしたつもりです。

綾辻：でも、動画の枚数はⅡより増えていますよね。

広井：あれはつくり方、と言うか、発注の出し方が少しわかってきた結果なんです。そういう意味で、制作スタッフの流れはうまくいったと思います。

　ただ、プログラムの重さっていうのはありました。2年かけられるのと1年では、プログラマーはやっぱり死にそうになりますしね。マップも、前みたいにはでかくできないとか、ある程度の規制の中で今回は作ったんです。

　だから、天外シリーズの外伝でやろうということになりました。

ご存じ天外魔境 企画・監修者

広 井 王 子

カブキ伝発売でようやくひと休みかと思ったら、すでに天外Ⅲに着手しようとしている総帥。「蜃気楼帝国」などの大ヒット小説を執筆しながら、天外魔境シリーズを制作。そして当然レッドカンパニーを率いている強烈なお方、としかいいようがない。

ミュージカルRPGを完成させてみたい

綾辻：タイトルからは外伝というのは取れちゃいましたよね。それはやっぱり、外という字をはずすだけのものができたからという意味はないんですか。

広井：横バトルにして、歌を入れたり何かしたら、自分でも別のシリーズみたいに見えちゃったからです。これはもう「カブキ伝」というシリーズじゃないかと。

　できたらこのままバージョンアップさせて、横バトルと歌が入って、ミュージカル形式のもっとすさまじいのを作ってみたいという野望が自分ではあるんですよ。

　だからカブキ伝は決して完成版だとは思ってなくて、実験的なことをちょっとやり過ぎちゃったかななんて思ってもいます。今の2メガの内蔵ラムでできるかどうかはわからないのですが、もうちょっと演出的にやってみたいこともあるんです。

綾辻：今後、ハードの方が変わる可能性もあるわけですか。

広井：そうですね。例えば2メガの内蔵ラムを今度、バージョンアップさせていくなんていうことになれば、本当に自分で考えているようなミュージカルRPGというのは、一つの方法論としてでき上がるんじゃないか、演出としてでき上がるんじゃないかなと思っているんですけど。それは今までのゲームの中身とずいぶん違うような気がするんですよ。

綾辻：ミュージカルシーンも楽しみなんですけど、とどめを刺すっていうのはいいですね。体験版だから、まだとどめを刺していないんですけど、盛り上がりそうですね。↗

広井：ボスキャラの4人が、要は西欧モンスターですから。海外のホラー映画でよくあるじゃないですか。必ずこれで倒せるというのが。その雰囲気を何か入れようよという話から、あのとどめというのはできあがったんです。

最初はドラクエとＦＦのパロディを考えた

広井：ゲーム自体としても、京都からロンドンに行かせるときに、そこでパロディをやっちゃおうと思っていたんです。本当はあの場面、棺桶を引きずるはずだった。棺桶も引きずり、なおかつ横バトルでという、ドラクエとFFをパロディ化しましょうという企画でした。そこへカブキを入れたらどうなるかなあという発想で考えていったんです。

綾辻：天外のシリーズは、いい意味で節操がないですね。何でも入れちゃえっていう感じでやっている。本当に制作者が楽しんで作ってますね。

広井：一番最初は、江戸と京都と神戸っていう、三都物語でシナリオを書いてたんですよ。そうすると、ジライアと卍丸の天外のイメージを引きずり過ぎちゃうんですね。で、ちっとも「カブキ伝」にならないという問題があったんです。

　そして困ってたら「いっそ、ドラクエとFFにしよう」と叫んだやつがいまして、それはいいかもしれない、と思いました。どうせロンドンはパンクだし、カブキってパンクだよねみたいな無責任なノリでした。

綾辻：そういう節操のなさは、天外シリーズの強みだと思いますけどね。天外魔境が登場したとき、CD－ROMのゲームはとにかくしゃべるっていうのにやっぱりひかれました。その後、いろんなゲームが出て、しゃべらせ方もけっこう難しいと感じるようになりましたが。

広井：そうなんですよ。

綾辻：見てて、もういいから黙ってくれって言いたくなるようなやつもある。天外の場合はそれがない。その辺はきっと何か、演出のタイミングがいい結果じゃないかな。いらないビジュアルがないような気がするんですよね。全部生きてるっていう。

広井：ネタをばらすと、パートごとに監督がいるんですよ。ビジュアルシーンを全部通してやっている辻野寅次郎（天外シリーズのメインキャラデザイン）がいて、全体を作っている美術監督、容量計算をしながら動画をいじくる動画監督がいます。

談

広井王子

レッドカンパニー　総帥

VS

綾辻行人

ミステリー作家

がパソコン人気RPG「プリン
ファン必見の内容だぞ。

　そのほかにプログラム関連で、演出監督が2人、シナリオライターが3人入って監督会議をやっているわけです その中で このメッセージは要らないとか、ここでしゃべると、次の演出に響くとか、1回しゃべったら吹きかえとかいう作業をやっています。だからむだなシーンがないんですよ。

綾辻：本当はぼくは小説でも映画でもシリアスなものが好きなんです。コミカルな内容は受け付けない人間なんですが、天外はそういうぼくを笑わせるくやしいソフトなんです。カブキや菊五郎に笑わされてしまう自分がくやしくて。

広井：実は当初、カブキ伝のシナリオには菊五郎が入ってたんです。容量でパンクしまして、カットになってしまったんです。

　シナリオ上、行っても行かなくてもいい、ロンドンの真ん中のとこに入っていたんです。もう一回、因縁の対決っていうのを、ほんとうはストⅡみたいにやりたかったんですけどね(笑)。今回はいろんなパロディをやろうと、いろいろ考えたんですよ。

綾辻：必殺技とか。

広井：そうなんです。そうしたら、それは別プログラムだから無理だっていわれました。手があいたらやるって言ったきり全然やってくれない。それでカットになっちゃったんです（笑）。

綾辻：カブキを使うと、何でああいうふうに、度を越したようにふざけるんでしょうか。

広井：だれが書いても度を越していくんですよ。もう完全に一人歩きしていると思います。カブキ伝に関してはもはやユーザーを無視してますよね（笑）。

　まだ天外ⅠやⅡは、ユーザーをちゃんと見てるんですよ。キャラクターゲームだと言いながら、卍丸はあんまりしゃべっていないし、ユーザーがなりきれるように作ってあると思うんです。

　今回は、もう完全にキャラクターゲームですから、あれだけ無意味にしゃべられちゃうと、ついてこられないユーザーっていうのもいっぱいいるだろうなと思いますよ。

ミステリー同様、伏線があってほしい

広井：綾辻さんは実際、どのキャラクターが一番お好きですか。

綾辻：カブキ伝はまだわからないのですが、今までは卍丸が好きなんです。「我が道に敵なし」のシーンがカッコよくて。あのアニメーションが出たときは、石になっちゃいました。

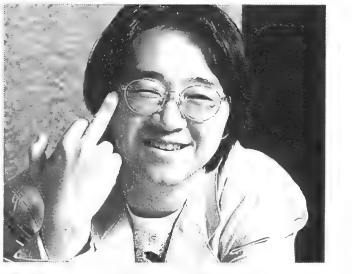
広井：綾辻さんは、作風とふだんの思考の方向性とは、あまり結びつかれない方ですね。

綾辻：ミステリーに関してはこだわりがあるんですが、ゲームをやっているときも、結構展開の論理性にはこだわってしまいますね。前にちゃんと伏線を置いておいてくれると喜ぶ方なんですよ。

　天外Ⅱで言うと、最後の大文字の送り火があるでしょう。あれは感動したんですよ。つまり、何か意味ありげな、つながりがありそうな名前ばっかりだなと、ちょっとひっかかったんですよね。それがあ

（次のページに続く）

PCエンジンユーザー代表!? のミステリー作家



綾　辻　行　人

87年に「十角館の殺人」でデビュー以来、奇想天外な本格ミステリーの作品を続々と発表している、日本を代表する推理作家、でありながらゲームマニア。対談中に登場する「迷路館の殺人」はアドベンチャーゲームファンにおすすめの傑作だぞ。

のエンディングでしょ。天外Ⅱ最大の感動を味わうことになりました。

広井：開発スタッフのチームワークで、アイディアがいろいろなところから出てきた結果です。

綾辻：特に天外魔境のチームの規模は、普通のソフト開発の4～5倍はあるんじゃないですか。

広井：制作が終わらないと顔を見ないスタッフがいるんです。今回打ち上げで初めて顔を合わしてお礼が言えてよかったなあと思っています。本当に一年では大変ですよ。みんな、土日も会社に出てやっていたというのを聞いているし、相当つらかっただろうなって思っています。

一番初めにうそついちゃったんです。動画の枚数は500枚ぐらいでやろうとか。ありもののマップでいいよとかね（笑）。今度は、江戸と京都と神戸だから、神戸だけ作れば、あとは前使ったやつで組めば大丈夫だよとか言ってたんです。

ところが制作を開始してみるとロンドンになっちゃったりとか、この辺もっと動かないとかやっているうちに、前よりか動画の枚数増えちゃったりとか、うそばっかりついちゃったから。それでも期限通りに、みんなスケジュールはぴしっと守ってあげてるのは、すごかったですね。当初予定の5倍ぐらいに膨らみました。

でも当初の通りだったら、製品にならなかったでしょうね、多分。やっぱり天外だって言えなかったと思うんですよ。500枚なんて、体験版で終わってしまいますからね。

天外魔境Ⅲは九州・沖縄が舞台 腰までの高さの原稿を作る！

綾辻：ところで天外Ⅲの制作はどうでしょうか？

広井：ええ……来月取材で、宇佐神宮からずっと九州を……。

綾辻：縦断する？

広井：そうですね。天草のあたりをちょっと回って、沖縄へ飛んで、沖縄でちょっといいネタを拾いに行こうかなと思ってます。竜宮伝説を琉球にひっかけてやろうかなとは思っているんですけれども。

綾辻：いつごろになるんでしょうか。無責任な話で。

広井：来年いっぱいはかかっちゃうと思うんですよ。

綾辻：そんなに早くできます？　シナリオだけで来年の夏までいくぐらいだと思っていました。

シナリオの総枚数で何枚ぐらいになるんですか。

広井：枚数で考えたことはないんです。腰ぐらいあります、原稿用紙で。

綾辻：手書きの原稿用紙四百字詰めで？

広井：ええ。

綾辻：2000枚？　いや……。

広井：それじゃ済まないんじゃないですかね。

綾辻：昔、いつのときだったか忘れましたけど、堀井雄二さんが、ドラクエのシナリオは大体1000枚だとかいう話を聞いたことがあるんですが、そんなものじゃないんですね。

広井：CD－ROMですから、しゃべっちゃいますから。ナレーション用の台本がいりますから。

綾辻：大変だな……。いつもしゃべりの台本とメインの台本と、全く分離してつくられるんですか、最初から。

広井：そうです。初めにしゃべりの台本ができているんです。ポイントが全部決まってて、ここでこうやる、ここでこうやる、ここでこうやるというイベントと、それに絡むしゃべりのせりふがありますよね。そのシーンのアニメーションは、全部初めに決め込みなんですよ。それにゲーム上の設定が付帯事項でついてくるんです。

綾辻：それも大変な話ですね。

広井：そうなんです。だから、ゲームのプログラムを始めているときには、もう音入れしているんです。当然直せないんです。つじつまが合わないからって直すのは非常に苦しくてカットしかないんですよ。だからカットを見越して余分に録ったんです。

でも今回、ほとんど入ってしまいました。びっくりしてます。何かあったときのために、差しかえ用にいっぱい作ったんですけど、そういうのも全部入った。だから、しゃべりのアニメーションシーンで一時間半のドラマみたいになっています。

綾辻：それでⅢの話の続きですが。

広井：ぼくとしては、もっと中国っぽいにおいを入れようかなあと思っています。

綾辻：Ⅲで完結になるんですか。

広井：はい。完結させます。一応、火の一族のお話のエンドマークはつけようと思っているんです。

いろいろおもしろいところがいっぱいあってね。九州は行ったことがないから、楽しみなんですよ。カブキをやってるときに、宇佐、USAかって言って。ああ、いかんいかん。Ⅲはこういうふうに考えちゃいけないとか思って（笑）。

キーワードは琉球と卑弥呼 音楽は大物を起用したい

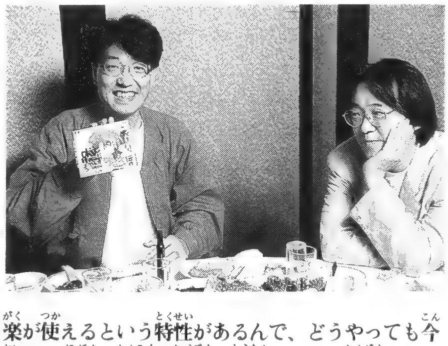
綾辻：どうなるかわからないような気がするな。

広井：こういうふうに考えちゃいけないぞとか、こうじゃないんだみたいな反省はときどきありますね。古代史なのに、なにパロディやってるんだという。あそこだけ埋め込みの世界にしようとか、そんなこと考えてないですからね。いや、本当に。

綾辻：ぼくらが書いてるミステリーのトリックも、そういうノリで最初思いつくんですけどね。「こんなばかばかしいことあったりして」というところから始まるんです。それをどう肉づけするかですけど、発想は、ほんとにばかばかしいことですものね。

広井：ええ、そうですね。だから、今回は、沖縄の竜宮というのをどう読み替えするかということ。それから、九州のほうの卑弥呼をどう読み替えするか。たまたま「ヒ」っていう字がついてるんで。それをどう読み替えていくかという、2つのポイントがあります。そのほかに天外の大きなテーマで「おれたちは多国籍民族なんだ」っていう部分をどうするかということなんです。

たまたまCD－ROMというのが、さまざまな音楽が使えるという特性があるんで、どうやっても今回は、日本と韓国と中国と東南アジアの音楽を入れようと思っています。そのメロディーラインをどうにかして作りたいと思って、実は今からもう音楽発注は、いろんなところに声はかけているんですよ。



綾辻：その候補の名前は出せないんですね。

広井：今回のカブキ伝の影響が大きくて、いろんなレコード会社がやらせてくれってきているもので、かなりいいアーチストが参加してもらえそうなんで

す。で、一部では、ディック・リーは任せておけっていう人もいらっしゃいますしね。僕はジョン・ウイリアムスでどうだろうって言ったんですけど、ばかやろうって言われて（笑）。ミック・ジャガーでもいいんだけどって言ったら……。沖縄系のアーチストも、やっぱりほしいですね。

Ⅲの規模はⅡ程度の予定 ただ、何かが付くかも？

綾辻：ところで、舞阪さんの「プリンセス・ミネルバ」はPCエンジンに移植しないんですか。
舞阪：えっ……。いや、それは、考えてはいますけど……。
綾辻：ずいぶん答えに苦しんでますね……（笑）。話を天外Ⅲに戻しましょう。Ⅲはどのくらいの大きさになると考えていらっしゃるんですか。

▲紹介者の舞阪氏と、対談中のふたり。ミネルバのPC移植は、なんか秘密がありそうだ。

広井：いえ、もう天外Ⅱぐらいだと思っています。あれ以上はやっぱりつらいですよ。もしあれ以上だったら、歩く速度を上げるとか、敵の出現率を下げるとかして、調整しようと思っています。時間的には60時間ぐらいと考えてはいるんですけど。
綾辻：もっと大きくしてもいいですよ。作る側は大変でしょうけど。小説でも終ってほしくない物語ってあるでしょ。それと同じようにずっとやり続けたいゲームがあってもいいじゃないですか。
広井：実はまだアイディア段階なのですが、60時間プラスアルファというのを考えています。

プラスアルファというのは要するに、○○○○というか、×××××××の×××のことです。△△△△△に……（編集部注：この部分は広井総帥から強力な報道規制がしかれ、締切直前に削除されてしまいました。詳しい内容はⅢの発売までお楽しみ、ということになりそうです。

この部分、知りたいよね、知りたいよなあ、ぼくも聞いてびっくりしました……ごめんなさい）

綾辻：それやってほしいな。
広井：それがちょっと宇佐にネタがありそうなんで、ちょっとおもしろいことを考えて、それを調べに行こうと思って。本のほうでは調べをやらしているんですけど。

突然の参加表明？ 綾辻氏も天外Ⅲ制作か!?

綾辻：Ⅲはウワサ通り、今までの主人公がパーティを組む、オールキャストのゲームになるんですか。
広井：それはありません。約束します。新キャラクターを使います。坂東地方はジライヤ、大和地方は卍丸、九州・沖縄は……という感じで考えていますから。

ところで、綾辻さんはゲームのシナリオをやってみようという気はないんですか。

綾辻：気持ちとしてはあるんですけど……。「迷路館の殺人」という本ではダンジョンを題材にした、ゲームに近い世界を作ってしまいましたからね。あれはもしかすると、ゲームから大きく影響を受けていたんじゃないかと後で気が付きました。
広井：綾辻さんは本当にドンデン返しがお得意ですから、ゲームにはとても向いていらっしゃると思います。「迷路館」はあのままアドベンチャーゲームにできると思います。

もし興味がありましたら、ぜひご協力お願いいたします。イベント関連の建物の仕掛けとか……今回の嵐山遊園地のようにみんなでアイディアを出し合って作るとかね。「綾辻館」を1つ作ってもらいますよ（笑）。

綾辻：なんだかすごい話になってしまいましたが、最初にも言った通り、このシリーズの節操のなさをもっと押し進めたソフトを期待しています。関わることになるかもしれないですが……（笑）。
広井：がんばります。今度は100万本（笑）をめざして作ってみたいと思いますので。

そもそも天外魔境の立ち挙げ時は「CD－ROM、3万本で行くか？」という感覚で始めたものですから、やっとゲームの中心に押し寄せてこれたと考えています。3万から100万本、化けたな、と思わせるように、100万ユーザーに向けて作ってみたいと思います。

もし今からカブキ伝を始める方がいたら、一言アドバイスさせてください。

カブキ伝はあまり真剣にやらないでください。ばかばかしさをどれだけ楽しめるか、というゲームになっています。それがエンターテイメントだと思います。

こうして対談は幕を閉じた。本当はこの分量の約6倍以上の話があったのだが、今回のテーマだけでは紹介しきれない内容や、あまりに”ピー”なことや、絶対書いてはいけない（と広井氏に念を押された）ことなどを泣く泣く捨てさせていただいた。

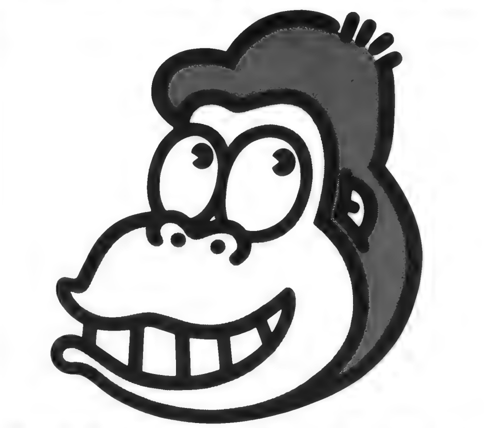
次なる「天外魔境Ⅲ○○○○（勝手に想像してください）」はもう動き始めている。みんな期待して待とう。

▶というわけで、聞き手となっていただいた綾辻氏と、語りまくる広井氏の対談は意外な話が山盛りで終りました。

1作ごとに進化する天外。Ⅲをお楽しみにね!!

剣と魔法で冒険の夏。気がつけば、パッド持つ手も真っ黒!!　んなわけないかぁ!?

MONTHLY PC ENGINE



愛読者アンケート

ビッグな夏休みを過ごしているかな？　宿題や遊びに疲れたら、アンケートで気分転換してねっ!!

この本について

1 月刊PCエンジン９月号で、おもしろかったものを３つ選んでください。

①CD—ROMカプセル３発売直前特集　②風の伝説ザナドゥ　③悪魔城ドラキュラX　④イースⅣ　⑤三國志Ⅲ　⑥スーパーダライアスⅡ　⑦蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～　⑧麻雀オンザビーチ　⑨チャンピオンシップラリー　⑩インペリアルフォース　⑪幽遊白書　⑫ただ今勇者募集中　⑬PCココロン　⑭モンスターメーカー　⑮ルインパーク　⑯アイレム新作RPGタイトル発表　⑰エメラルドドラゴン　⑱YAWARA！2　⑲連載小説／ブラッド・シティ　⑳PCエンジン＋　㉑真・女神転生世紀末TOKYOサバイバル　㉒ニンジン倶楽部　㉓風雲カブキ伝発売記念対談　㉔突撃!!バーチャル野郎　㉕遊楽専業団　㉖風雲カブキ伝イベントガイド　㉗千葉麗子のゲードルで行こう　㉘究極の攻略　㉙ラングリッサー　㉚1552天下大乱　㉛ウィザードリィⅠ・Ⅱ　㉜激烈技スペシャル　㉝プリンセスカフェ　㉞マーシャルチャンピオン　㉟フェイスボール　㊱秘密の花園　㊲フラッシュハイダース　㊳女神天国　㊴ソードマスター　㊵ゴジラ　㊶機装ルーガ　㊷スーファミ・メガドラ・ネオジオソフト情報　㊸まんが・事勿エンジン御殿　㊹別冊付録・激烈技パーフェクトコレクション『技』

2 あなたは『月刊PCエンジン』を買うときにどんな行動をとりますか。多いものを３つまで選んでください。

①ほとんど内容を確認せずにレジへ持っていく　②表紙の文字を見ておもしろそうなら中身は見ずに買う　③ちょっと立ち読みしてから買う　④他誌と内容を見比べてよさそうなら買う　⑤付録がよければ本誌の内容を気にせずに買う　⑥立ち読みですませてしまい買わないこともある

その他について

3 次のソフトの中で、あなたが購入しようと思っているソフトがあれば答えてください。(いくつでも)

①イースⅣ　②風の伝説ザナドゥ　③モンスターメーカー　④悪魔城ドラキュラX　⑤この中には買いたいソフトはない

4 あなたは、７月10日発売の『天外魔境 風雲カブキ伝』を買いましたか。

①買った　②これから買う　③買わない

5 スーパーファミコンユーザーの人に聞きます。あなたは、７月10日発売の『ストリートファイターⅡターボ』を買いましたか。

①買った　②これから買う　③買わない

6 あなたがいま、ゲーム関係以外で関心(興味)をもっていることがらや物を、次の中から選んでください。(３つまで)

①Jリーグ　②プロ野球　③F－１　④大相撲　⑤アミューズメントパーク　⑥劇場映画・アニメ　⑦TVドラマ　⑧TVアニメ　⑨AV等の電気製品　⑩音楽　⑪ファッション　⑫まんが　⑬その他

7 あなたが尊敬する(あこがれている)実在の人物名を一人答えてください。(家族は除きます)

8 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを２つ答えてください。

9 発売前のPCエンジンソフトで、１番ほしいものを一つ答えてください。

10 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を１つ答えてください。

11 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。(２つ以内)

①ファミリーコンピュータマガジン　②ファミコン通信　③ヒッポンスーパー！　④㊙スーパーファミコン　⑤Ｂｅｅｐ！　メガドライブ　⑥ゲームボーイマガジン　⑦ゲーメスト　⑧ＬＯＧ－ｉＮ　⑨コンプティーク　⑩ポプコム　⑪PCエンジンFAN　⑫㊙PCエンジン　⑬メガドライブFAN　⑭ゲームボーイ　⑮増刊ファミコン通信攻略スペシャル　⑯Ｔｈｅスーパーファミコン　⑰電撃スーパーファミコン　⑱電撃PCエンジン　⑲電撃メガドライブ　⑳電撃王　㉑Vージャンプ　㉒月刊ファミコン４コマ王国　㉓少年ガンガン　㉔アスキーコミック　㉕電撃コミックGAO　㉖コミックコンプ　㉗コミックゲーメスト　㉘ガンガンファンタジー　㉙コミックドラゴン　㉚その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で119名に、93ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは８月28日消印有効。当選者の発表は、９月30日発売予定の「月刊PCエンジン」11月号です。

▪どんどん応募してね▪

90ページのアンケートに答えてプレゼント

合計119名に当たる! BIG PRESENT をもらおう!! 応募のきまりをよく読んでね!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

SCD-ROMソフト

①

5名

CD電人〜ロカビリー天国〜

ハドソン提供

SCD-ROMソフト

②

5名

ミスティックフォーミュラ

マイクロキャビン提供

サマーCESおみやげ

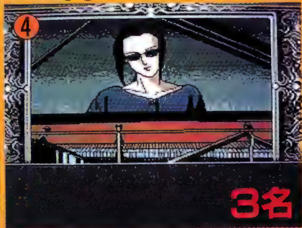
③ ローラーブレード

足のサイズを書いてね。
色の変更があります。

3名

SCD-ROMソフト

④



3名

オルゴール
〜PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4〜

データウエスト提供

⑤恐竜ぬいぐるみ 各3名

種類は編集部で選びます。

セキグチ提供

⑥パルスマグ 5名

⑦恐竜マグ 5名

種類は変わる場合があります。

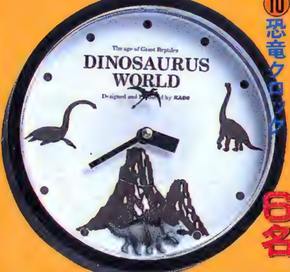
⑨ダイナソーエッグ 6名

コインを入れると恐竜の鳴き声がする貯金箱です。色は編集部で選びます。

ひもコントロールで動きます。どれかひとつ編集部で選びます。

トミー提供

⑩恐竜クロック 6名



カドー提供

⑧ダイノパークシリーズ 各3名

トミー提供

⑪卒業ポスター 8名

⑫卒業原画集 2名

⑬卒業テレカ 5名

NECアベニュー提供

3名

⑭恐竜骨格シリーズ

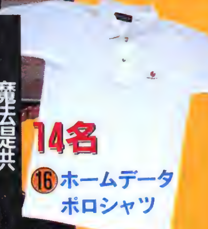
種類が変わる場合があります。

レッズ提供

⑮天使の詩IIテレカ

4名

日本テレネット提供



14名

⑯ホームデータポロシャツ

魔法提供

⑰美少女雀士スーチーパイポスター

種類は編集部で選びます。

20名

ジャレコ提供

⑱山崎亜弥子ちゃんサイン入りうちわ

10名

VIRTUAL YAROU!!

●今月の現実／CHAPTER.18

THE LOST ANIMALS

「ジュラシックパーク」はいうまでもなく、恐竜が今大変な人気になっている。それと共に注目されているのが、モデルなどによる恐竜の復元。現代の科学は恐竜を蘇らせるか？

●バーチャルリアリティとは——

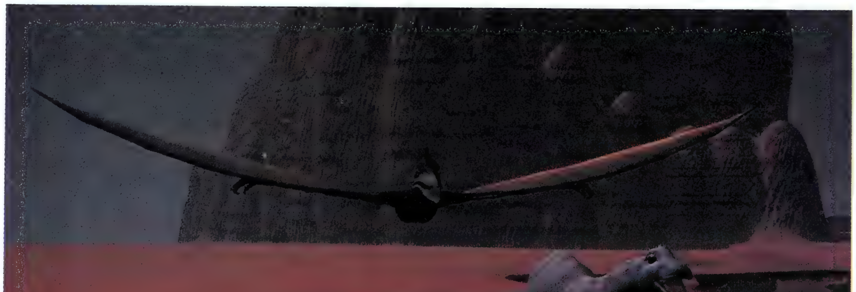
日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。多くの場合コンピュータの中に作られたリアルで臨場感あふれる世界を体験、体感することをいう。最近家電各社がヘッドマウントディスプレイを発表するなど、ようやく本格的に動き始めた技術といえる。家で体感できる日も近い!?

view 失われた生物・・・恐竜。今甦る!!

「ジュラシックパーク」では琥珀の中に閉じ込められた蚊の体内に残っていた恐竜の血からDNAを取りだし、恐竜を復活させることに成功する。これは技術的に決して不可能なことではない。しかし、膨大な予算と時間を必要とするだろう。残念ながらこの方法で恐竜を復活させるのは現状では限りなく不可能に近い。そこで恐竜の復活方法として注目されるのが実物大のモデルや、今回紹介するCG（コンピュータグラフィックス）なのだ。もちろんこれは再現であって、復活ではない。だがしかし、骨格やわずかに残されている証拠品から推測されたこれらの再現モデルは、おそらく限りなく本物に近いものになっているだろう。さて、ここでこのページに掲載されている美しいCGの数々を見てほしい。

躍動感あふれるこれらのCGは、最新の科学理論はもちろん、なんと骨格から描かれたものなのだ。どういうことかというと、コンピュータ上にまず骨格を再現する。つぎにそれに筋肉をつけ、皮膚をかぶせる、という過程で作られている。たとえばコンピュータ上でアニメーションを行うとき、通常はモデルを変形させることで動きを作り出す（以前紹介したモーフィングのように）。しかし、筋肉まで再現したこのモデルは、筋肉の動きに応じた表面の変化を表現してアニメーションを行う。これによって、極めて自然に、リアルな恐竜をコンピュータ上に復活させることができたのだ。とにかく動いているのを見ると圧巻！

▲アラモサウルスのリップルとポーの物語。



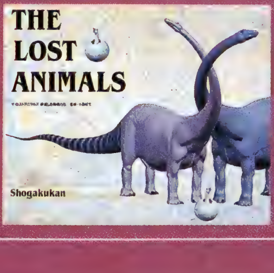
▲ここに掲載されている全てのCGは「ザ恐竜」で公開されているハイビジョンCGアニメーションのもの。

▲生き生きと描かれる様々な恐竜たち。

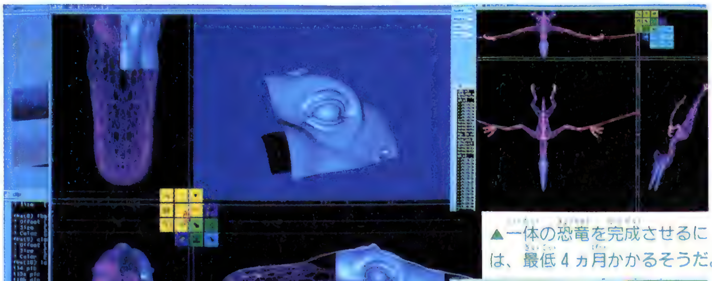
Virtual Topics バーチャル・トピックス

コレで君も恐竜通!?「THE LOST ANIMALS」

今回紹介した「アラモサウルスの親子、リップルとポーの大冒険」に興味を持った人にお勧めしたいのがこの本。リップルとポーの物語はもちろん、最新CGによって現代によみがえった恐竜たちの雄姿が多数収録された1冊だ。おっとそれだけではないぞ！　恐竜を使ったステレオグラムや、恐竜界の革命児と言われるロバート・T・バッカー博士の貴重なインタビューなど、とにかく盛りだくさんな内容だ!!　この1冊で、きみも太古のロマンに夢を馳せないか？



◀小学館、1500円。ためになって面白い本なのだ。



▲一体の恐竜を完成させるには、最低4ヵ月かかるそうだ。

▲アラモサウルスの顔のモデリング。顔の各パーツが細かく設定されているのが分かるだろう。
▶完成間近のCG。

▲アラモサウルスの歩く姿。このシーンの滑らかな筋肉の動きは必見。

VIRTUAL REPORT

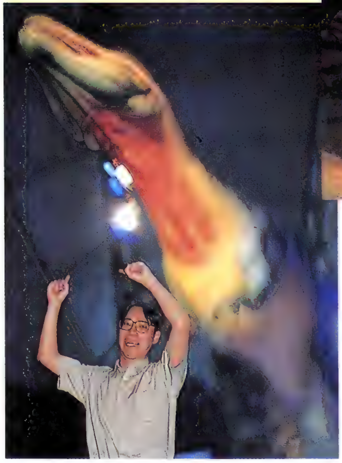
誰もが知っているのに誰も本当のことは知らない生物、恐竜。遙か昔の地球は、本当にこんな巨大な生物が闊歩していたのだろうかという気にもなる。そして恐竜といえば最大のミステリーはその絶滅。ネメシス論や周期的大絶滅論など諸説あるも未だその真相は明かされていない。まさに恐竜はその存在そのものがミステリーなのではないだろうか？　だからこそ多くの人が恐竜の魅力に取りつかれ、今回のような催しも行われるだろう。もちろんそこに登場する恐竜たちが真実の恐竜かどうかは分からない。しかし、最新の技術でよみがえった恐竜たちの持つ迫真の説得力は、きっときみを引きつけて離さないと思うぞ。

ザ・恐竜[DINO PARK]にて公開中!!

ここまで紹介した「アラモサウルスの親子、リップルとポーの大冒険」は現在好評開催中の恐竜テーマパーク「ザ恐竜、DINO PARK」にて公開されているぞ!!　非常にリアルな恐竜の動きに手に汗握るドラマチックなストーリーは見る価値がある。ぜひ見に行こう！　「ザ恐竜、DINO PARK」は、8月31日まで東京ドーム前特設テントにて公開。このCGアニメ以外にも、70体に及ぶ超リアルな恐竜ロボットが展示されているぞ!!　大人2000円、子供1000円。

◀なんと体長20メートル!!という超迫力のティブロドクス。他にもたくさんの恐竜が君を待っている。

▶ヴェロキラプトル対プロトケラトプスの激しい死闘!!　動きも迫力満点。



▲てらも〜のバックに見えるのは体長15メートルもあるティラノサウルスの雄姿。

▼恐竜ロボットはマックでコントロール、エアーで動く。

テレビの前スッキリ「GAME BOX」

君の家のテレビの前は綺麗かな？　多分ゲーム機の配線などでグチャグチャになってるんじゃないかな？　そんなテレビの前を綺麗に片付けてくれるのがこのゲームボックス。引出しになっているテーブルの上にゲーム機をセッティングすれば、押し込むだけであっという片付けることができるぞ。34〜24、21〜12インチ用と、サイズも自在。

◀(株)イオスより、25000〜16800円で発売中。

次世代の書籍はコレだ!?「ヒューアート」

ICカード(Huカードみたいなもの)によって情報を供給する携帯型情報端末。例えばICカードに収めた小説を液晶画面に呼び出して読む、今までにはなかった新しい書籍の形になる。250グラムと比較的軽いもの特徴。これなら満員電車の中でも片手で気軽に読書ができるね。ひょっとしたら、将来の月PはICカードで出版される!?

◀富士通より年内発売予定。価格は3万円前後とか。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

AMUSEMENT

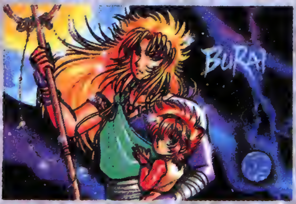
昔、忙しいなんて書いてたけど、あんなの序の口だった。最近は１週間に１回家に帰るペース。それでも仕事が山積みだぁ（笑）。うーん。（江口団長）

画廊のハガキって相変わらず多いんだけど、今月は特に増えてたなー。春になって、新しい読者が増えたからなのかな？　来月あたり、そろそろ恒例の画廊祭りをやれるといいんだけど……。

▲2枚組は切らなくてもOKだよ。（大阪府・「竜に竜」和菓子に捧ぐ・しいな）

▲空がすごくリアルに描いてあるぅ。（北海道・早枝樫）

▲いつもていねいな塗り方だね。（東京都・さつき☆めい）



▲ハガキサイズに切った紙でもいいんだよ。（静岡県・やぶのあわづ）

▲この構図は、なかなかいいね。（千葉県・くみP14歳）

▲今度の会社・アトラスの近くなんだ（笑）。（東京都・みゆりん）

▲「?」忘れちゃってごめんねー。（大阪府・なにわ?）

▲ドラクエVIも発表になったね。（東京都・M・I・M・I）

▲というわけでまたよろしくねー（笑）。（埼玉県・桜丸は巨人ファン）

▲こ、このサンドラはインパクトあったぞ。（愛知県・しのりん）

▲GW、団長は事務所を探していたのだ。（鳥取県・伽絽羅）

▲DUOはアーケードカード対応だからいいよね。（福岡県・飛田竜夫）

▲仕事、大変でしょうけど頑張ってね。（東京都・AKI-O）

▲FFVは、忙しくて中断したまんま。（新潟県・藍沢京子）

▲投稿者数えるの、いつも忘れてる（笑）。（東京都・ういずちゃいるど）

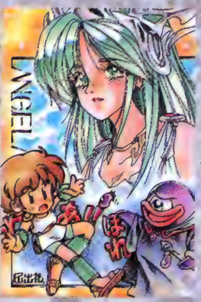
▲次の次のページのシーガイアって近く?（宮崎県・ダチョウ委員会種和）

▲ソルダムってやったことないなー。（栃木県・溝口べるの）

▲ウゴウゴのゲーム化ねぇ。どっかやるかなぁ?（福島県・麻花眞弘）

▲やっぱり最近の、SFCのソフトって高いよねぇ。（島根県・天海ひこね）

▲団長は昔、自分で弁当作ってた。（北海道・汐浜りうさんへ♥べりりん）



▲仕事が見つかってよかったねー。（宮城県・出花いろは）

▲あの赤ん坊は勝手に描いたみたい（笑）。（福島県・安積達生）

※８月号お仲間募集『らくがき龍』の住所『知田山町』は『和田山町』の誤りでした。おわびして訂正いたします。

〈あて先〉〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン遊楽画廊⑨係

▼どうなっているんだろう？（山口県・はよてろ−コージ）

▼そうか、最初は銀英伝だったんだね。（東京都・秋津鈴）

▼いろんなところに載ってよかったね。（東京都・森タマキ）

▼そうかー、千代紙って高いのか。知らなかった。（福岡県・翆雲純）

▼ここは別にPCのソフトじゃなくてもOKだよ。（広島県・竹鶴林）

▼幽遊合作。（茨城県／千葉県・長谷川伊織&がゆ）

▼こんな妖精だと手ごわそう（笑）。（大阪府・さち）

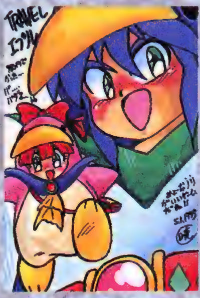
▼ステレオグラム最初見えた時電車の中で乗り過ごした（笑）。（山形県・魚）

▼画廊の形が変わった反応ってあんまりなかった。（福岡県・ひいらぎ一帆）

▼カワイイタイプの孔明だね。（大阪府・佐馬ゆき米）

▼デカいタイプしか乗ったことないんだ。（東京都・あきもとみ）

▼イース合作。（山口県・りおか／茨城県・ほにゅーん）



▼確かにミョーなノリのゲームかも。（愛知県・暁一穂）

▼これ好きな人もいるみたいだよ。（山形県・アーネスト織田）

▼飛び出すおバカの女の方、フリー編集者で団長の妹。（千葉県・らうる）

▼家の近所のノラ猫、よく餌付けしてる。（宮城県・テリーよしき）

▼課題大変でしょ。団長も苦しんだんだよー。（神奈川県・桜その江）

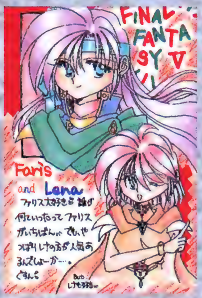
▼これもPCに移植されるといいね。（北海道・"くるっくー"中瀬緋鷺）

▼今月も、新人さんが何人もいるんだよ。（大阪府・きりがあさき）

▼色鉛筆だと不利ってことはないよ。（東京都・南巻?）

▼せっかくの北海道でずっとハンバーグ？（大阪府・北海道行ったゆみこ）

▼通信、PCVANだけど最近全然行ってないなー。（愛知県・長良川鵜）

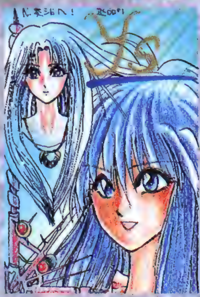


▼中断して、忙しくなって再開できないー。（静岡県・夢月）

▼ウゴウゴ、メジャーになったからなー。（東京都・ザッパラブ高原ばせみ）

▼うん雑君先生のマンガが始まったんだよね。（福島県・超おバカ遊撃ブー）

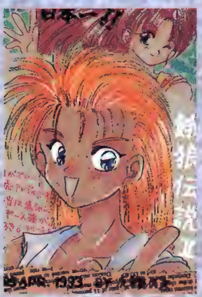
▼ビジュアル、どうなるんだろうね。（大阪府・ごその技けんた）



▼いまだにゴゴンゴの謎がわからん（笑）。（栃木県・まりぃゴゴンゴ）

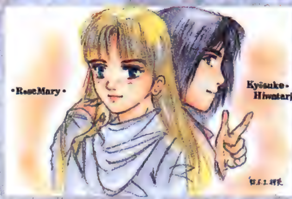
▼そうかー。がんばってねー。（宮城県・いずみん）

▼小学館の近く？どのゲーセンかな？（東京都・虎鑽矢文）

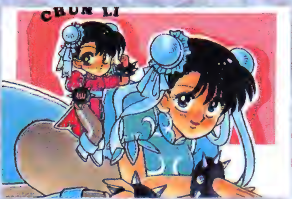


▼色鉛筆のタッチがうまく出てるね。（埼玉県・因幡武海）

▼そうかぁ。マンガの方も頑張ってねー。（岡山県・歳堂零一）



▼仕事、ここに書ききれない。（埼玉県・ローズ&樋渡大好きの神谷）



▼青チュンのポーズが色っぽいね。（東京都・ちんじゃお・ろぉす）

▼FFV合作。（滋賀県・榊かるら／千葉県・羽神桂）

▼こういうネタは来ると思ってた（笑）。（兵庫県・光圀）

AMUSEMENT

月Pは、編集長も団長もカナヅチだけど夏向きのアミューズメントを紹介だ！

夏のアミューズメントスペシャル

今月は、全国の夏向きのアミューズメントの中からいくつかを紹介するぞ。さらに詳しい情報や、ほかのアミューズメントを知りたい人は、下の巣行本『バーチャルアトラクション』を読んでね。

フェニックスリゾート シーガイア 宮崎

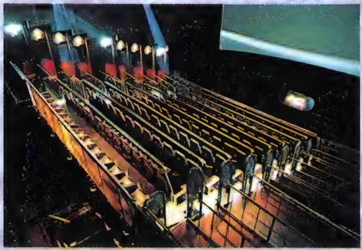
この夏オープンのウォーターパーク

今年の夏にオープンした、できたてホヤホヤのウォーターパークが、この宮崎にあるシーガイア。ここは、開閉ドームによる全天候型の人工ビーチ・シュガービーチをメインに、体感シミュレーター型ウォーターライド・ウォータークラッシュなど、まさに夏向きのアミューズメント。

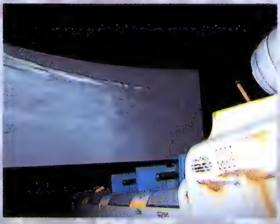
この夏、新しいモノ好きな人には、ピッタリなんじゃないかな？

ＪＲ宮崎駅より直通バス10分、宮崎空港から直通バス25分。

◀シーガイアの特徴といえば、なんといっても、ビーチ全体を覆っている、この巨大な開閉式ドーム。このドームのおかげで、どんな天候でも、ビーチであそぶことができるんだ。



▲映像に合わせ６軸駆動の座席が滑らかに動く『アドベンチャーシアター』。



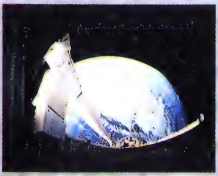
▲これがウォータークラッシュ。実際に滑ってきたボートを３軸のシリンダーで支える。

日本中の映像アミューズメントが大集合!!
全国アミューズメント・スポット・ガイド
バーチャルアトラクション 1993▼94
9月中旬発売予定 1200円
小学館

サッポロファクトリー 北海道

ビール工場跡のアミューズメント

サッポロビール札幌工場の跡地を利用して作られたのが、このサッポロファクトリー。ここには、巨大なスクリーンで映像と音響を楽しむアイマックスシアターを始め、６つの館に様々なお店や施設が入っているのだ。



▲これが大迫力のアイマックスシアター。

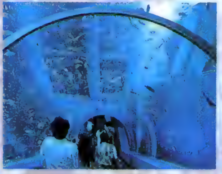
▼ここには、様々なお店やゲーセンなどが入っている。

札幌駅より徒歩約10分。地下鉄「バスセンター前駅」（８番出口より徒歩２～３分）。

八景島シーパラダイス 神奈川

東京近郊、AS-1もあるのだ

団長が生まれた八景。八景といえば、今やこの八景島だよね。ここには、水族館・アクアミュージアムを中心に、セガのＡＳ-１を設置した大型ゲーセン・カーニバルハウスやウォーターシュート、バイキングなどのアミューズメントがいろいろ揃っているのだ。



▲海中気分が楽しめるアクアチューブ。

▼日本初。海に迫り出したサーフコースター。

京浜急行・金沢八景駅、ＪＲ根岸線新杉田駅よりシーサイドライン八景島駅下車。

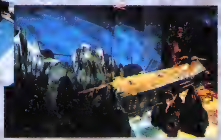
六甲アイランドAOIA 兵庫

世界最大のウォータースライダー

このＡＯＩＡの最大のウリは、世界最大のウォータースライダー・スーパーフーパー。なんと50本ものスライダーがあるのだ。このほか、野外遊園地・ダイナバーンにも、様々なアトラクションが用意されているぞ。

▲これがスーパーフーパー。見てるだけでもスゴイ！

▼ダイナバーンにある、海底アドベンチャーを体験できるシミュレーター・テラピス。



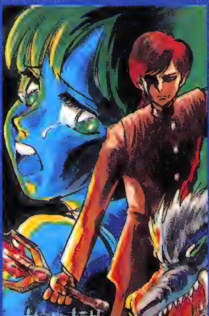
ＪＲ神戸線住吉駅、阪神魚崎駅のりかえ、六甲ライナーマリンパーク駅下車。

◀ＰＮ間違えちゃってごめんね－。（佐賀県・天使の詩IIなの子（家象子））

◀３Ｄのマッピングって、結構すきなんだ。（大阪府・きらり）

◀家具の配置考えるのって、団長は苦手（笑）。（北海道・十六夜）

◀さすがに年賀状は１番乗りだったなあ（笑）。（香川県・ＭＳ紗亜雅）



◀迫力あるめがてんのイラストだね。（愛知県・らいうん）

◀暑中見舞いに間に合ったよ－。（石川県・ぽにしゃんへ♡まん）

第1回ハドソンスーパーキャラバン

HI-TENボンバーマン大会

7月21日から8月31日まで。全国40都市にて開催。

いよいよキミの街にも話題のマシーンがやってくる!

(画面はイース4です)

フリーダイヤル 0120-408-864 内線12

(受付時間:月曜～金曜日/10:00～18:00)

HUDSON SOFT by BOSE

PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

㈱ハドソン ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

カブ伝 イベントガイド 月に歌えばロンドンの巻

ハドソン
発売中/7800円

ついに「カブ伝」発売！ みんなハマっているかい？ えっ、クリアしちゃったって？ あまいっ！ このカブ伝、1回プレイしただけじゃダ〜メ！ 今月は、見過ごしそうなイベントや、アイテムのヒントを大紹介！ このガイドをスミからスミまで読んで、自分で試してこそ、真のカブキ野郎といえるのだっ!!

京の都編

カブキ、オロチ丸と文通発覚!?

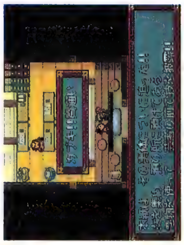
かねてから、仲が良いと評判のカブキとオロチ丸氏。今回の旅では、オロチ丸から5通の手紙が送られるというウワサ!!

瓦版を見れば、キミももう京博士♥

京の都にある瓦版は情報満載！ 12種類すべて見れば、京マニアに…！

キミは狐の嫁入りを見たか？

これを見れば、幸せがおとずれると言われる、狐の嫁入り。まだ見てないキミは、最初からやりなおせー！（ウソ）



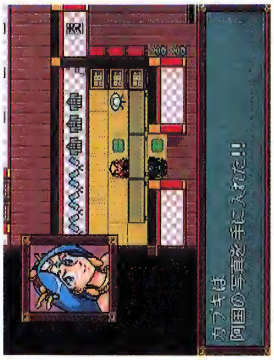
▲カブキの行動も、瓦版にバッチリ書かれているぞ！ トホホ。

嵐山温泉で美女誘拐されるっ!!

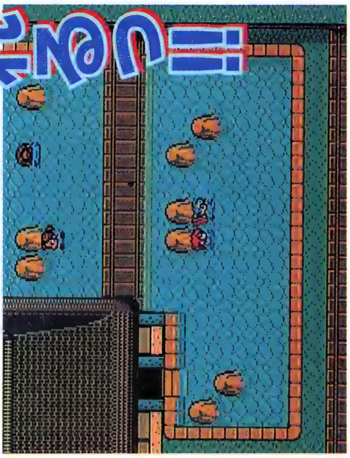
京の名所でおなじみの嵐山温泉で、入浴中の美女が誘拐された！ たまたま現場に居合わせた、カブキ氏の話によると、さらわれた女性はいずれも、ナイスボディとのこと。キミはこのシーンを見たかっ!?

海外に持ち出し可能なアイテムがあるって本当？

事情通の話によると、このジパングから海外へ持ち出せるアイテムが、3種類あるらしい。そのうちのひとつは、嵐山名物の〝嵐山こけし〟。なんでも、海外の奥様方に大人気だそうだ。



▲阿国の写真も海外に持ち出せるアイテムだ。肌身離さず、大切に持っていようね。



恐怖!! 嵐山遊園地の怪

証言1

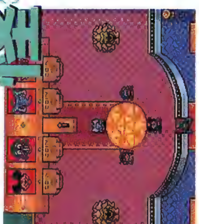
たしかに聞こえただ。

忍びの里に寄ってから、嵐山遊園地に行っただよ。したら、伴奏に合わして、歌が聞こえただ。

証言2

いんやアカペラだ!!

オラは、嵐山温泉からふらりと遊園地に行っただ。で、歌は確かに聞こえたが、伴奏はねがったぞ！



▲歌う4人のピエロたち。上の2人の話、どっちが正しいのか…？

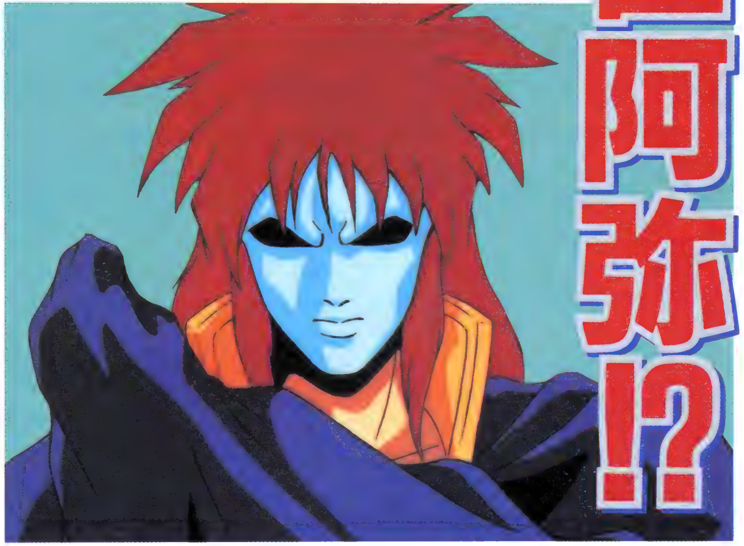
一体真実は…？ まさか、幽霊…!!

足下のバクチ大好き!!

おこんにちは。毎度おなじみの足下でやんすよ。手に掛ける本引きで、金額が変わるってごぞんじ？ だんなは景品をもらったことがあるかしら？

ロンドン編

カブキだけでは頼りない!! 真の勇者は世阿弥!?



オックスフォードでも…!!

自分勝手な行動で、とても勇者とは思えないカブキ団十郎氏。そんな彼がここまで進んで来られたのも、パートナーである世阿弥氏の影ながらの活躍のおかげだろう。ロンドンでも、隠れ世阿弥ファンが急増中だ。

◀ものしり博士、世阿弥さん。彼の忠告を受けたあなたは、あわてんぼうだゾ。

▼そのクールさと、仮面の下の謎めいた素顔が女の子たちのハートをくすぐるみたいです。

世阿弥さんに直撃インタビュー

月並みな質問ですが、あのカブキ氏と一日中一緒にいて疲れませんか?

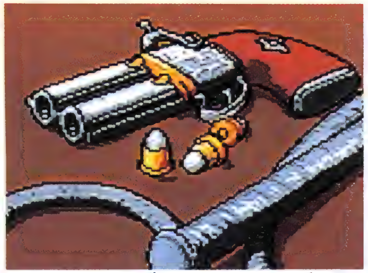
世阿弥 ああ見えても大変立派な方なのです。ただ、少しせっかちで……。

ああ、モースフィール祭司に会わずに、ドーバーを出ようとしましたね。

世阿弥 ええ、そうですね。まあ、これからも暖かい目で見守ってください。

ロンドンで大人気グッズ!!

魔力の宿る銀シリーズであなたも華麗に変身!



▲これがウワサの銀シリーズ。これを手に入れたら、悩みも解消! 女の子(男でも可)にモテモテに……!

●銀の首飾り
サーカス団の団長からもらえるってウワサ。でも、宿屋で受け取ったことはある?

●銀の拳銃
ちょっとデンジャラスなアイテム。これを先に入手してジュリアさんに会ったら…。

●銀の弾丸
拳銃より先に入手したら、宿屋のジュリアさんに会ってみよう。なんて言うかな?

内気で、何をするにも自信が持てなかった私。そんな自分がイヤで、前から評判だったこの"銀シリーズ"を購入しました。すると、その日から急に自分に自信がつき、イキイキとした気分に…! (ジュリアさん談)

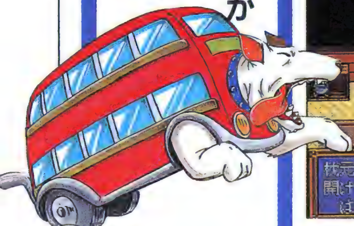
2つの名曲をオルゴールで!!

◀けっこう見つけづらいところにあるぞ。よ~く探してみよう。

●地下鉄のテーマ
今、ロンドンのヤングのあいだではオルゴールが大人気! 地下鉄の曲は、カンタベリーの家で聴けるぞ。

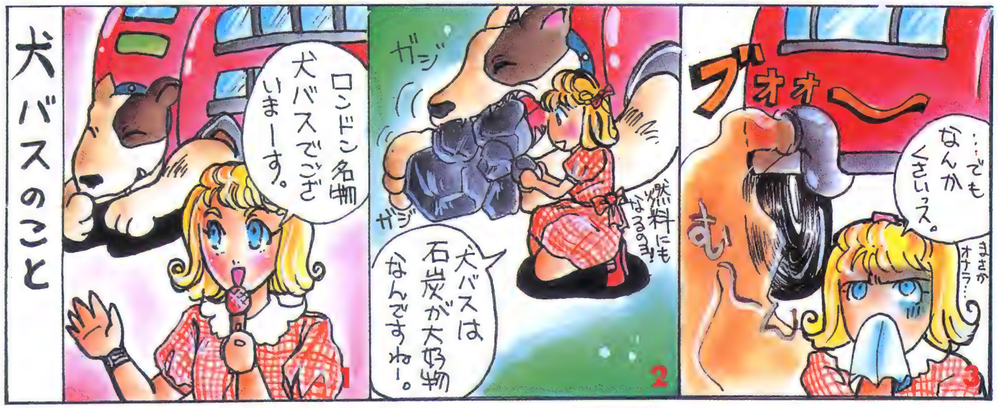
●犬バスのテーマ
人気の犬バスのテーマもフルコーラス聴けちゃうぞ! ネス湖の小屋にレッツゴー!

犬バスキャンペーン



今なら回数券が1枚オトク!!

おかげさまで犬バスも5周年! それを記念して特別回数券発行! 今なら11枚つづりの回数券に、もう1枚回数券がついてきます!



ロンドン橋落ちる!!

犯人のサル、川に流され行方不明

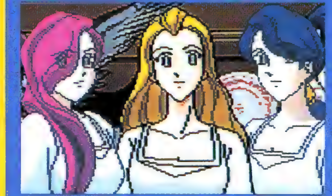
昨日、ロンドンの名所とも言うべき、ロンドンブリッジが爆薬により落とされる、という事件が発生しました。犯人は猿という話です。

▲犯人に詳しいという火の一族シライアさん。

「知ってるよ。あの馬鹿猿だろ。いっつもそうなんだ。打倒火の一族なんて言っているけど、毎度のごとく失敗するんだよな。今度は橋を落としたって？ かーっ、相変わらず馬鹿だね」と言うジライアさんのお言葉ですが、どうやら、犯人の猿は、筋金入りのお馬鹿で、えんえんと長ゼリフをはいたあと、自分の仕掛けた爆薬で吹き飛んだ模様です。なお、犯人は「次が勝負だ」と言ったとか。

美人3姉妹の頼みはきいた!!

とある町で、勇者一行に親切にしてくれる、美人3姉妹。実は彼女達の頼みを聞くと、とんでもないことが…。


▲きれいなお姉さんは、すきですか？でもお気をつけて…。

ペガサスの競馬を体験したか!?

競馬のさかんなロンドンで、また新たな競馬が発見された！ その名も、「ペガサスの競馬」。高い所から落ちると見られると言うが…君は見たか？

ホーワースに道具屋が!!

ホーワースの道具屋には、いい品揃えがあるらしい。だが、この道具屋、神出鬼没でいつ出現するか不明らしい。とことん調べてよいものを求めるあなたには、もってこいですね。

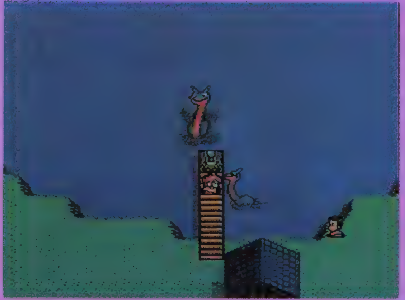
ストーンヘンジに謎の人物!?

ネッシー捕獲のウワサも…!? キーワードは「蒼き狼」か!?

ロンドンの古代遺跡ストーンヘンジに、なにやら怪しげな人物がうろついているらしい。ジョーンズ博士？ という話もあったが、目撃した人の話を聞くとどうも違うらしい。何やらその人物は、UFOに詳しく、ヤオ…なんとかと名乗っているらしい。また、最近では、ネス湖で巨大な恐竜らしきものを目撃したという噂もとびかっている。ロンドンのミステリー話はまだ続きそうだ。

さらに、謎の人物の話では、ストーンヘンジから、青い光が天にむかってのびたのを目撃したらしい。また、ネス湖で巨大な生物と話をしたというジパングからの旅芸人とみられる一行は、「蒼き狼なるもの」の行く末をきいたという事実も明らかにされている。どうやら、2つの話には共通するものがありそうだ。確かめる必要があるかも。

▲謎の人物の正体は、いかに？


▲ロンドンミステリーはまだまだ続きそうだ。

ゴート屋敷からまた宝箱がっ!?

バブル崩壊のツケか？

悪役商会へ転職か。という噂のゴート。

政治特権を利用し、ありとあらゆる悪政を行い、先日検挙されたゴート男爵。警察による家宅捜索で、まだ隠されていた宝箱が発見された模様。これまでの捜査から、地面を潜ることが可能なジェットモグラが発見されたのは、ご存じの通り。そのモグラを使った捜査の結果、今回の宝箱発見騒動となったわけだ。

さらに、庭からも2つの宝箱が発見され、隠し部屋のものとあわせると4個に。また隠し部屋の宝箱からは、「海王の兜」「氷のルーン」などの貴重なアイテムが発見された。警察はゴート屋敷への立ち入りを許可していないが、もし取り忘れていたら、こっそり取りにいこう。

プッシュ富士山ブライトンで大モテ!!

カブキ、プリンセスレイナに迫る!?

プリンセス、東洋の歌舞伎役者と熱愛発覚!?

ロンドンが世界に誇るプリンセス、レイナ姫。そのレイナ姫とジパング一の恥さらし…もとい伊達男カブキ団十郎の間に熱愛発覚という大胆スクープが報道された。なんでも、レイナの2度にわたるお願いをカブキが2度ともYESだったと言うのだから驚きだ。NOバージョンを試すと…な感じだったのに、カブキも上手いことやったのか、やらなかったのか…と巷では話題になっている。

問題は、カブキをめぐる女性関係。阿国、まつり、あまつさえ、カブキの勘違いという絹などもおり、一体どうなっていくのだろうか。

▲プリンセスもまんざらではないと言うから、さらに驚きだ。

あの千年のカルネさんもビックリ!!

そんなわたしの歌を
3番まで聞いておくれ!!

プリンセスもまんざらではない様子
カブキ、阿国、レイナの三角愛!?

▲阿国か、レイナか…
カブキの心はいかに？

カブキと行動を共にする阿国さんは「私には関係ない」とノーコメントの姿勢。いらいらした素振りもみせないが、車を衝動買いして海に飛び込むなどの事はしていない。ただ、酒場で、カブキに告白させたという噂も出ており、ただではすみそうもない。

王室と私
聖騎士アレックス

▲姫のことならおまかせの騎士。

私が、この王室につかえて幾年。このような不祥事…もとい、事があった例は一度もありませぬ。レイナ姫はまだ子供です。あのような正体不明のやからに惑わされるのも仕方ない……、いや、本当のことを申すとあの、カブキという男になら任せてもよいかと思っているのも事実です。

姫は一国一城の主。ですが、そのことは、じゅうじゅう承知しているはずです。立派な王女となるための試練として、姫にはがんばってもらいたいですね。

「カブ伝」音楽CD絶賛発売中!!

歌も完全収録されるぜ!!

▲大絶賛発売中。
絶対買ってくれよな。

7月21日に発売された「風雲カブキ伝」音楽CD。オリジナルのサウンドトラックはもちろん、ボスの唄も、フルコーラスで収録。ゲームではきけなかったサビの部分などもバッチリ収録されているから、ファンのあなたは、今すぐCD屋さんに急ごう。

「天外魔境風雲カブキ伝」NECアベニュー　3000円

［超大絶賛発売中!!］天外魔境「風雲カブキ伝」
ハドソン　定価7800円

奇想天外 Vol.8

いよいよ、待ちに待った「カブ伝」も発売!! これで総帥もホッとひと息。のはずなんだけど……。次は……!?

祝!!「カブ伝」絶好調発売記念号

▲志村高校の図書室で集団インタビューを受ける総帥。

広井王子総帥の口からデマかせ!!出前スペシャル

志村高校ご訪問の巻

ありがたや、ありがたや！ いやぁ！「カブ伝」が好評でうれしいぞ。これも、みんなのおかげでありま〜す。感謝、感謝！ 特に「カブ伝」でDUO-Rを買って、はじめてRPGをやりました。という新しいユーザーが、いっぱいいたのには、びっくりし、また、すごくうれしかったぞ！

これからも、カッコイイ「天外」やバカな「天外」と、きっといろいろな物語が誕生する可能性ができたと思う。そろそろ「公認、天外教団」なるものが作られてもいいと考え始めた。信者諸君！ いかがであろうか!? ぜひとも、武道館で〈天外教団祭〉をやりたいものだ!! これも、諸君の布教活動にかかっているぞ!! オレも考えてみるのでよろしく!!

「カブ伝」発売記念LAOXイベントレポート

あの和気氏も来た!!

7/10秋葉原はカブキフィーバーに見舞われた!?

▲総帥や声優さん達と記念撮影ができたのだ。

7/10早朝からつめかけたファンの歓声が、秋葉原LAOXイベントフロアを包む。売り場に用意された2500本のソフトが完売に近づくほどの熱気。

あの、鬼のPD和気氏も会場に姿を現し、そして、唸るほどの大盛況！ まさに空前の大イベントが「カブ伝」発売を祝しておこなわれたのだ。広井総帥、カブキ役の山口勝平さん、世阿弥の速水奨さん、プッシュの塩屋翼さん、ガープの小杉十朗太さんにビデオのカブキ役石渡さんを迎えて、ユーザーとの記念撮影会や、質疑応答などで大いに盛り上がったぞ。

待ちに待った発売だけに会場に来てくれたユーザーも楽しんで参加していたぜ。

総帥、声優陣が大集合!!超盛り上がり大会だ!!

◀思わず爆笑の質問も飛び出して場内も賑やかに。塩屋さんのプッシュつっこみは大ウケ。

◀参加者全員には、ビデオ「電々の伝」をプレゼント。抽選会による賞品ももらえたんだ。

イベント反対派の和気氏だったが…

ドヒャーッ！ 売れておる！ すごいぞ！ 勢いは止まらない。これじゃ本気で「カブ伝2」を考えなきゃいかんな……。いや、待てよ、その前に、なんとか総帥の休みグセを叩き直して「天外3」のプロットをまとめさせなければ……う〜ん。あの人、また行方不明なんだよな。少年サンデーの原作はちゃんと書いているのに、ハドソンの会議はすぐにサボっちまうんだから、ったく、しょうがねぇよな。

みなさんからも、総帥に抗議のハガキを出してくださ〜い！ 和気は困っていま〜す!!「天外3」はじめてくれ——ッ!!

とおっしゃる和気さんです。こんちは、きそてん担当のマッシーです。あの鬼の目にも涙……じゃないけど、イベント反対の和気さんがこの反響に気をよくしてくれたみたい。これなら次回作にはドバッと¥を出してくれるかもね。大期待！

「カブ伝」製作レポートファイナル

今回は、グラフィックツールを作成されたみなさんにお話をうかがってみました。

▶とにかく、お疲れ様でした。みなさんのお蔭で、「カブ伝」が遊べるのですよね。

●ツール部隊が結成されて1年がたちました。少しずつですが、我々のしてきたことの成果が見えてきているような気がします。これからもゲーム機のパワーを100%でも200%でも引き出すためのツールを作っていきたいと思います。（松下）

●今回「カブ伝」で使用された、キャラエディタは私達が初めて作ったツールで、「カブ伝」に一番初めに導入されました。今までのツールより、かなりグレードアップされています。実際に、ツール上でカブキがアニメーションしている姿を見て感動しました。（小関）

●普段あまり、目立たないツール部隊ですが陰で努力しています。（桝谷）

●入社して5年、やっと縁の下にも光が当ってうれしい！（熊岡）

●今後、より高品質のゲーム開発のためにツールチームも更に努力します。（田坂）

●取材なんて初めてなので、びっくりしてしまいました。これからも、ゲーム制作者がより使いやすいツールを開発していきたいと思います。（法福）

キャラコンファイナル!!7月30日までうけつけるぜ!!

いよいよ次号結果発表!!

7/10付けでカブキ大逆転！宮城県の菅原さんの攻勢がきいた。30日まで受け付けるぞ。

1	カブキ団十郎（II、カブ伝）	30810票
2	戦国卍丸（II）	28210票
3	世阿弥（カブ伝）	27940票
4	カーメンカーメン（I）	10300票
5	マントー（ALL）	8000票
6	みこし（II）	6340票
7	絹（II）	4010票
8	ツナデ（I）	2900票
9	オロチ丸（I）	2650票
10	キクゴロウ（II）	2420票

で Tシャツプレゼント

カブ伝スタッフTシャツを10名に!!

てなわけで、カブ伝発売を記念して特製Tシャツをプレゼントします。宛先はこちら。

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2－3－1
小学館　月刊PCエンジン　カブキTシャツ係

きそてんHP（ニフティ・サーブ）只今開催中!!

先月の応募から一月、12人のユーザーが参加してくれた、「きそてんHP」は無事スタートいたしました。毎日日替りでかわるメッセージや天外ネタなどで盛り上がっています。参加してみたいというユーザーは右を見てくださいね。

きそてんHPへの入り方

ニフティサーブは、パソコン通信ネットのひとつで、パソコンショップで手に入るイントロパックなどで入会できます。ニフティにはいったら、マッシーのID、JAF00157まで連絡をくださいね。

カブ伝プレイ感想文

&台本プレゼントもひきつづき大募集中!!

カブ伝プレイ感想文もどしどし応募を受け付けています。原稿用紙2枚程度で応募してくださいね。台本プレゼントは、ハガキでいいからね。

4コマDEきそてん

▲（愛知県／坂下健）変　仮面の正体は世阿弥だったのか―（マ）

▲（静岡県／吉樹天女）花ったらどこでそんなことを……（マ）

▲（東京都／カーメン山崎）確かにいいチームになるかも（マ）

▲（愛知県／中村洋子）ゴロがいいですよね。笑いました（マ）

▲（福岡県／あさか）世阿弥ネタはあさかさんだよな（マ）

来月はたまりにたまったおハガキ大特集vol.1をやるっ!!

お葉書のあて先　〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン きそてん各係まで

千葉麗子 ゲーマードルで行こう! VOL.3

お仕事でイタリアに行っていた千葉麗子ちゃん。先月予告していた通り、今月麗子ちゃんにプレイしてもらったのは「風雲カブキ伝」。それも、まず手始めに体験版の「風雲カブキ伝出撃の書」のほう。この本が出るころには、もう「天外魔境II」はクリアしているころだと思うんだけど……。

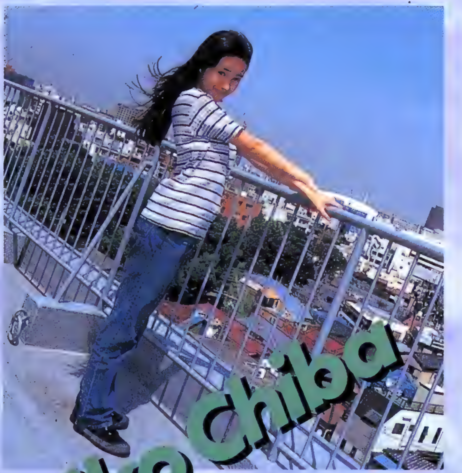
やっぱり「カブキ」はかっこいい!

ただいまぁ〜、今イタリアから帰ってきました！　イタリアにいる間はゲームが出来なくて（ゲームボーイは持って行ったんですけど）禁断症状がでちゃいました。DUOを持って行こうかとも思ったんですけど、向こうのホテルのテレビにはビデオ端子がなかったので、結局持って行かなくてよかったですネ。でも、イタリアでPCエンジンをやっているのもかっこいいですよね。帰ってきたら『カブキ伝』お試し版が届いていたので、早速やってみました。はっきし言ってこれは面白いですよぉ。最初からイベントが面白いんで、笑っちゃいました。私ってイベントがほんとに好きなんです。ですから、エンディングとかには結構執着しちゃうんですよね。それが楽しみでゲームやってるよ〜な感じ。今回は、『ジライア』とか『天外II』のキャラも出てくるのでとっても楽しみです。今、『天外魔境II』をやっているんですけど乗り換えたいぐらい！

でも、帰ってきてから、やっと鋼鉄城を手に入れたんで、もうこれは最後まで行くしかないって感じです（これって7割くらいは終わってますか？)。やっぱりカブキはかっこいいですよね。

私の好みのタイプは卍丸よりカブキだなってずっと思ってました。タレント性は抜群です、ハイ。

でね、『カブキ伝』を『天外II』の合間にちょっとだけやってるんですけど（浮気しないくらいネ)、一番感じたのは操作性がよくなっていること。これはもしかしてマニュアルはいらないかも……。



▲「風雲カブキ伝出撃の書」をプレイする、カブキファンの千葉麗子ちゃん。

「天外II」のマニュアルがない!?

というのも私がやっている『天外II』にはマニュアルがついていないんです。これはニッポン放送のディレクターさんからお借りしているものなんですけど、マニュアルなくしたみたいで、最初からマニュアルなしでやっているという……。

それでもってアイテム名が日本風でしょ？　今までのRPGとは勝手が違って、そのアイテムがどういうものなのかイメージできないんですよ。ですから巻物いっぱい持っているのに、ほとんど使ってないです……（チャンチャン)。

PROFILE &NEWS

♥本名／千葉麗子。1975年1月8日生まれ。出身地／福島県。血液型／B型。

★WOWOW「アトムの気持ち」（毎週日曜8時30分〜)。ニッポン放送「伊集院光のOh！デカナイト」（毎週水曜22時〜)。大正製薬「アイリスCL－1」のCFにも出演中。

★「REIKO倶楽部」では麗子ちゃんの声とFAX情報（スケジュールほか）が取り出せる。番号は、(0990-32-5551) BOX NO.3636。

★フジサンケイパソコン通信ネットワークEYE－NETの「千葉麗子のStay With "MAY"」にも参加しよう（問・フジミック03-3353-4321)。

麗子ちゃんへのお便り募集!!

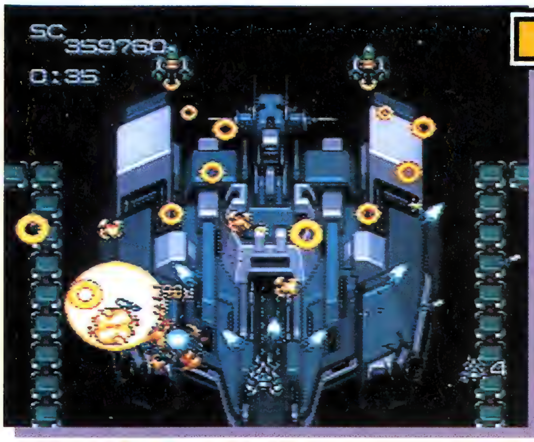
●このページに関するご意見、ご希望、質問などを大募集／"麗子ちゃんにこうゆーゲームをしてほしい" コーナーにもたくさんのお便り待ってます。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館　月刊PCエンジン編集部「千葉麗子」係まで。

 ＊7／30、31、8／1の間、クラブ　チッタ川崎で開催中の「Japan Game Music Live1993」にも麗子ちゃんが参加しているよ。

NAGUKKO CLUB AUGUST 1993

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ



今年で第3回目を迎える“サマーカーニバル'93”では、前回のナグッ子くらぶで紹介した小売店大会、地区大会の他に、自宅でこの大会に参加できるビデオアタックも行われることになった！

大会に使用されるソフトは、『ネクスザール・スペシャル』。前作『ネクスザール』と同じノーマル・モードの他に、スコアアタックとタイムアタックのカーニバル・モードが付き、現在好評発売中だ！（PCエンジンスーパーCDロム／4980円）

NEXZR SPECIAL

激闘の花火、シューティングの祭典！ Summer Carnival '93開催中！

（サマー カーニバル）

サマーカーニバル'93 SUMMER CARNIVAL'93 地区大会

全国で地区チャンプを選出！ 最終日の東京で日本一を決定するぞ！

全国10ヶ所の会場を巡って行われるゲーム大会だ。8月に行われる各地区大会のスケジュールは以下の通り。大会の当日、会場に来てもらえれば、もちろん誰でも参加できるぞ。

各地区会場では、スコアアタック、タイムアタックを使って予選・本選を行い、チャンピオンをひとり決定。そして東京大会の最終日に各地区チャンプを集めて、日本一を決める最終決勝を行うぞ！

北海道地区大会(8/1)	そうご電器YES札幌4F　ゲームスクエア
仙台地区大会(8/22)	ダイエー仙台店
新潟地区大会(8/19)	日野屋古町店
金沢地区大会(8/16)	金沢名鉄丸越百貨店　玩具売場
名古屋地区大会(8/10)	ドルフィン山本2号店
大阪地区大会(8/4〜8/5)	PCエンジンフェスティバル　大阪C&Cプラザ
福岡地区大会(8/13)	天神ベスト電器4F　ファミコンコーナー
東京地区最終決戦(8/26〜8/29)	ラオックス　サ・コンピューター館6F　イベントフロア

サマーカーニバル'93 SUMMER CARNIVAL'93 ビデオアタック

キミの家で記録に挑戦！ ビデオでこの大会に参加できるぞ!!

〈競技内容〉　スコアアタック部門、タイムアタック部門（どちらか1つでもいいし、両方に参加してもOK）。

〈応募方法〉　スタートからスコア表示画面までをビデオに撮り（ビデオのどこに収録されているかを明記すること）、下記の事務局まで郵送して下さい。

記録を更新したら、ひとり何本送っても構いません。

〈期間〉　12月末まで。

●各部門とも、その月の最高記録はこのナグッ子くらぶで随時発表。最終的な優勝者には、豪華な賞品もあるよ！

スコアアタック部門

◀制限時間2分間で、どれだけスコアがかせげるか、その最高得点を競うものだ。

タイムアタック部門

◀スコア100万点を取るのにどれぐらいの時間がかかるか、その最短タイムを競うぞ。

大会のお問い合せ ビデオの送り先は　**ナグザット・サマーカーニバル事務局**▶ 〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル フリーダイヤル0120-079310(AM9:00〜PM5:00)

株式会社ナグザット／〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル テレフォンサービス 03-5395-2088

ゲームについての問い合わせはこちら！／フリーダイヤル0120-079310（午前10時〜12時 午後1時〜5時）

naxat soft

今回でストⅡダッシュの攻略は終わりなのだ！

最後を飾るキャラクターはザンギエフだっっ！

ゲーマー倉持直伝

究極の攻略

今月の1本

ストリートファイターⅡ'

長きに渡って『ストⅡダッシュ』を攻略してきたわけだが、今までの攻略は役に立っただろうか？　もし、そうでなくても（どこかで役立つはず）と思い、自分なりに考えて情報を載せてきたと思うが、どうでしょうか？

ゲーマー倉持の近況報告

ついにSFC版のターボが発売されたわけだが、早速買って練習していることだろう。大会が今年もあるみたいだしね。もし、運が良ければ僕も出られるかもしれない。

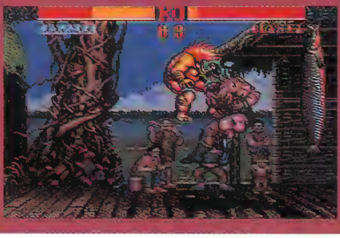
今月はザンギエフの基本的な対戦パターンを紹介だっ!!

Zangief
なぜ、ザンギエフなのか？

これについては多くは語らない。ただ、ザンギというキャラは、何にしてもごまかしがないやつであり、コイツほど扱いにくいキャラもいないはず。と、こんなところに魅力を感じるユーザーも多いことだろう。

PROFILE

技の破壊力はかなり高く、投げ技の間合もかなり広い。接近戦に対してもかなりの実力を発揮するヤツだ。

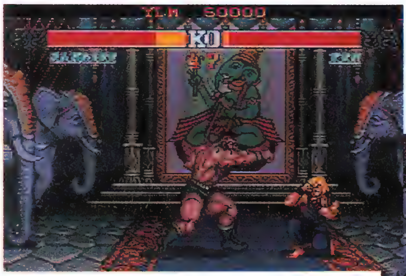


◀この頭突きが意外と使えるのだ。一発でピヨるしね。

STREET FIGHTERⅡ' "ZANGIEF" ▼ 勝つためのその1

フェイントをうまく使いこなせるようにならなくてはねっ!!

ザンギは接近戦には強いが、真っ向勝負となると、リュウ・ケンに比べそれほど強くはない。だから、攻撃パターンの中にフェイントを混ぜて戦わないとつらい。ここでは、そのフェイントの仕方を紹介するね。



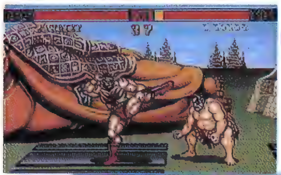
▲弱パンチを相手に近い間合でくり出し、相手の動きを一瞬止める。

▼そしたら、すかさずスクリューにもっていこう。

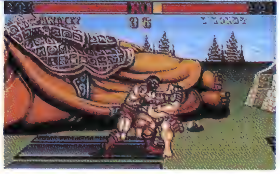
STREET FIGHTERⅡ' "ZANGIEF" ▼ 勝つためのその2

とにかくスクリューを出せるようになれ!!

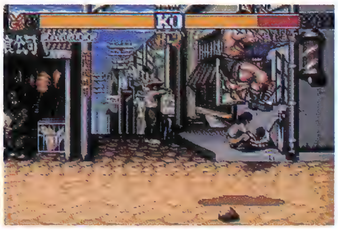
これはハッキリ言って基本中の基本。この技が出せないと、対戦相手に大きなダメージを与えることができず、自分のペースにもっていきづらい。ここではスクリューパイルの比較的簡単な出し方を紹介。



◀強キックを始めに出す。



▶技が出てる間に入力する。



▲技がかかった時に方向キーが左側に入っていれば左、右なら右に跳ぶ。

STREET FIGHTERⅡ' "ZANGIEF" ▼ 勝つためのその3

1度でも相手をつかまえたら絶対逃がすな!!

あとコレね。"捕らえた獲物は逃がさない"ってやつ。これはザンギマスターになるためには欠かせないこと。そのために、スクリューの左右の調節をできるようになってもらいたい。けっこう難しいけどね。

◀画面の端に追い詰める。

▶起き上がりの技封じだ。

▲上から覆い被さるようにして攻める。着地後はすかさずスクリューへ。

STREET FIGHTERII' "ZANGIEF"

対戦相手によって戦い方を変えよう!!

このキャラの醍醐味は、"いかにして相手を吸い込むか"ってとこにある。飛び道具やダッシュ系の技がないザンギにとっては、相手を吸い込むまでの過程が非常に長く難しい。だからスクリューにもっていけたときの感動は他のキャラにはないものだ。で、対戦の攻撃パターンだけど、相手がザンギなら自分からスクリューの間合に入ってくることなど、絶対にないはず(相手がよほど下手なら話は別だが……)。ここでは、相手のタイプによっての効率良いペースのもっていきかたを紹介。これから対戦でザンギエフを使うっていう初心者の人は読んでおいて損はないぞ!

① "待ち"を使ってくるタイプにはコレ!!

このパターンを使ってくる人は相変わらず多い。いちばん手堅く、使いやすいからだろう。基本的には、近づいて行き、強足払いで転ばせてから起き上がりを狙うのがベスト。問題はそこからだ。

◀今までの攻略法をフル活用しろ!

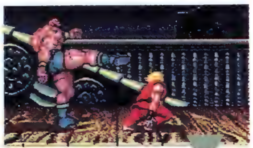
◀ピヨったら強キックからスクリューへ。

▶中キックの間合を読んでジャンプ。

② 足払いを中心に攻めてくるタイプには

これは上級者のプレイヤーで、リュウ・ケン使いがよく使用するパターン。上級者が使うパターンなので、これを攻略するのはかなり厳しい。で、攻略パターンなんだけどこれは主にフェイントを利用して、"裏をかく"という感じで戦う。相手の足払いとかは通常技を使って避けるようにする。防御はなるべくさけよう。

◀キックの届く間合を把握するのが大事。



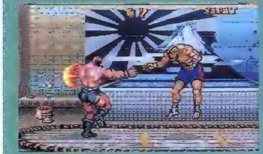
ザンギの最大のライバル3人を攻略する!!

① SAGAT

■サガット STREET FIGHTERII'

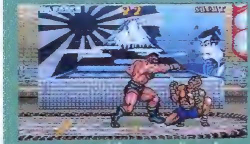
コイツと戦うのは無謀に等しい。遠い間合でタイガーショットを撃たれ、待たれたらほとんど勝ち目はない。どうすれば勝てるんだろうか……。

とにかく接近しろ!!



何が何でも近づく。そして強キックが届く間合になったら転ばせて、通常の投げ技にもっていこう。スクリューハメを使うのはそれからでも遅くはないぞ!

1度つかまえたらスクリューへ



▲ダウンを奪ったら起き上がりに弱パンチ→スクリュー。

これは当たり前のことだけど、その前にある程度画面の端にもっていくように。吸い込むのはそれから。

② BLANKA

■ブランカ STREET FIGHTERII'

サガットほどではないが、楽に戦えるほど相性は良くない。相手の出方を見て、慎重に攻めないとあっという間に倒されるぞ!

弱パンチでローリングをけんせい

今回からローリングアタックのカウンターダメージがなくなったために、ガンガン使うことだろう(全く使わない人もいるが)。神経を集中させて、地道に攻撃しよう。

跳んできたらダブルラリアット!!

◀打点にもよるが、高い場合はくらいスクリュー。

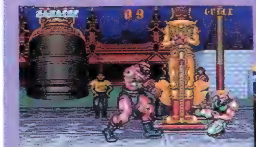
▶低い場合は、引き付けてダブルラリアットだ。

③ GUILE

■ガイル少佐 STREET FIGHTERII'

『II』の時からのライバルキャラ。ダッシュになっていくらか楽に戦えるが、それほど簡単に勝たせてくれるほどやさしいキャラでもない。

しゃがみ中キックにはコレ!!



◀中キックが出終わったらすぐに接近。

▶間合に入ったらすかさず吸い込め!

接近したら必ず吸い込め!!

画面の端まで追い込んだら勝ったも同然。たたみかけるようにいっきに攻めろ! スクリューにもっていく際に注意すべきところは、"画面の端に落ちるようにする"ってこと。

攻略園

最新ゲーム研究

KOH RYAKU EN

今月の攻略園は、おおむね、王子レディンが豊臣家の家臣から身を起こし、ダンジョンマップを手に入れる、といった感じです（んな、あほな）。

ラングリッサー 光輝の末裔

メサイヤ／8月6日発売／7900円

RPGの熱い思い入れと、SLGの冷静な知的快感とをあわせ持つ名作"ラング"。ストーリー上、序章的なScenario 1～5は、SLG的側面から見ても序盤戦。基本戦術・戦略を身につけておこう。Q&A形式でポイントをまとめてみた。

Scenario1～5

序盤戦を戦い抜く13のQ&A

SCENARIO 1　王城の脱出

—勝利条件—
＊レディンがナームに合流
＊敵の全滅

—敗北条件—
＊レディンの死亡
＊ナームの死亡

◉ダルシス軍がバルディア城に侵攻。主人公・レディン王子はナームとともに城から脱出する。シナリオクリアは超かんたんなので、かえってどうすればいいのか迷ってしまう。

Q1 このシナリオでは、どのくらい兵を雇い、どんな戦術で戦うべきでしょうか。

A1 ナームの一歩手前でボーゼンとしていましょう。

ここで戦うのは愚策。いつでもナディアに合流できる地点まで行き、味方（NPC）を念力で応援するのがベスト。NPCが負けても損はないが、勝てばお金などが手に入るのだ。

◀バルディア城の東に敵の皇帝ディアスが現れるまでがんばろう。

SCENARIO 2　サルラスへ

—勝利条件—
＊クリスが画面左上の町の門へ脱出する
＊敵の全滅

—敗北条件—
＊レディンの死亡
＊クリスの死亡

◉途中で出会った、クリスが率いる巡礼団を野盗から守りつつ、サルラスへ向かう。野盗は怖そうだが、じつは弱く、クリアもかんたん。レベルアップ用のシナリオ。

Q2 正々堂々、一騎討ちで戦っているのですが、もう一歩で、どうしても敵を倒せません。

A2 袋だたきが鉄則です。

敵1人を味方数人で取り囲み、ノミのようにつぶしていくべし。止めをさすたびに経験値が入る。ただし、指揮官は最後につぶすように細心の注意を！

▶敵の指揮官をレディンの兵が取り囲み袋だたきの図。

Q3 ヴォルコフが強すぎてチャンスが回ってきません。

A3 なるべく弱い兵で、不利に戦わせるのがコツです。

指揮範囲内にいるヴォルコフの兵はこのあたりではほぼ無敵で、よく一撃で敵をつぶしてしまう。ヴォルコフには①最弱最安のソルジャーをやとい、②指揮範囲外で、③地形効果の不利なところで戦わせ、半殺しの状態の敵をレディンの兵で止めをさすようにすれば効率的だ。

Q4 命令してないのにヴォルコフの兵がしゃしゃり出てきて困ります。

A4 きちんと指令していないからです。

指令ウィンドウを開いて、「手動」にしておけばだいじょうぶ。最初のうちは1兵1兵の動きを考えながら動かしたほうがいい。

▲いったん「手動」にしておけばずっとそのまま。

Q5 おなじ敵なのに、強いときと弱いときがあるのはなぜですか。

A5 地形効果 指揮範囲 でずいぶんちがいます。

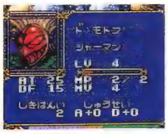
敵も自分も指揮範囲内にいるかいないか、立っている場所の地形がなにかによって、戦闘結果が大きく変わる。

▲上から地形効果有利＋指揮範囲内、指揮範囲内のみ、指揮範囲外の順。

Q6 TURN7ですごく強そうな蛮族が現れました。どう戦えばいいですか。

A6 ド・モトフですね。そいつは口だけです。

顔もセリフも怖いけれど実際にぶつかってみると弱いのが特徴。特別な戦術はまったく必要ない。



©NCS

SCENARIO 3 襲撃

—勝利条件—
●敵の全滅

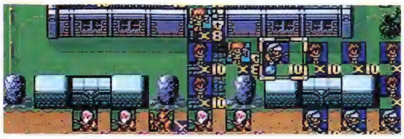
—敗北条件—
●レディンの死亡
●シビリアンの全滅

◉サルラスの町で休息するレディンたちをふたたび野盗が襲う。敵味方入り乱れて戦いは複雑になるので、最初におおまかな戦略を立てておこう。

Q7 どうすれば市民を守れるでしょうか。

A7 教会の入口を最小限度の兵力で守りましょう。

う〜ん、「市民は守らない」が基本なんだけど、全滅されても困るので、教会の入口付近に1、2人置いておけばほぼ万全。



Q8 東の戦場（上を北として）へ向かいましたが、ソーンがジャマです。

A8 レディン勢は北の敵と戦いましょう。

東はソーンにあげて、レディンは北から来る蛮族2部隊を担当しよう。がんがん倒して、はやくレディンをロードにしよう。

▲兵の一部は池を回りこむようにして北上しよう。

SCENARIO 4 死霊の森

—勝利条件—
●12ターンの間、レディンが生存する
●敵の全滅

—敗北条件—
●レディンの死亡

◉バルディア落城を知って、レディンはバルディアにもどるため死霊の森に入る。雑敵スライムの大群に苦労するが、うまくやれば大きくレベルアップできる。

Q9 アイテムの効果や使い方がよくわかりません。

A9 アイテム一覧表を見てください。

アイテムは、攻撃用、防御用、魔法用の3タイプがあり、基本的にいいものは高く、そうかんたんには手に入らない（あたりまえ）。序盤戦では、せいぜい、グレートソード、S・シールド、クロスあたりがせいぜいだが、レディンにはぜひクロスを持たせたい。

名称	値段	効果
ラングリッサー	−	AT+10、DF+2
ドラゴンスレイヤー	−	AT+12
デビルアックス	−	AT+8、DF−2
グレートソード	500	AT+3
ウォーハンマー	300	AT+2
ロングソード	200	AT+1
L・シールド	800	DF+4
プレートアーマー	500	DF+3
M・シールド	350	DF+2
S・シールド	250	DF+1
オーブ	500	最大MP値×2、魔法射程+3
ネックレス	400	指揮修正D+3、指揮範囲+2
クロス	300	指揮修正D+2、魔法耐性+20%
ワンド	200	魔法威力+1、魔法耐性+10%
アサルトスーツ	−	AT・DF+15(ランスのみ装備可能)

※AT=攻撃力、DF=防御力

Q10 意外なスピードでスライムが迫ってきました。こいつはいったい……？

A10 スライムは歩兵よりも速いのです。

マニュアルには書いてないけれど、スライムは水陸両用タイプらしい。スライムの移動コストは、森や山などでは歩兵と同じなのに、浅瀬で1、水で2と水系に強い。ついでにいえば、森ではホースマン（騎兵）の足が歩兵の3倍も遅くなるので、A11の作戦のときは、移動コストのことも十分計算に入れつつ行動しよう。

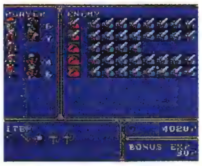
Q11 防戦一本ヤリで退屈です。

A11 スライム兵を皆殺しにする戦術を教えましょう。

スライムは異様に固く苦労するが、下の写真のような布陣で戦えば青いスライムを全滅させられる（赤スライムは固すぎて援軍のガードマンでなければ無理）。スライムを倒すと、お金は10Pしか入らないが、経験値は通常の敵兵の25パーセント増しなのでレベルアップもしやすい。

マップ中央付近の山地を根城に、ヴォルコフの広い指揮範囲内を闊歩するホースマンでスライムを弱らせ、レディンの兵（ライトエルフ）かナーム自身（役に立たないので兵は不要）で止めをさす。レディンの兵には、レディンとヴォルコフで交互に魔法のシールドをかけながら戦うと、非常に有効だ。

▲「ヴォルコフの傘」を利用して、スライムをプチプチつぶそう。



◀上の布陣で、TURN12までねばると青スライムは全滅させられる。

SCENARIO 5 帝国軍親衛隊

—勝利条件—
●黒騎士ランスの撃破

—敗北条件—
●レディンの死亡

◉バルディア城を目前にして、黒騎士ランス率いるダルシス帝国軍親衛隊と衝突。序盤戦のシメにふさわしい総合問題的なシナリオで、一見むずかしそうだが、基本に忠実に戦えば敵はあっけなく崩れていく。

Q12 クリスが足手まといです。

A12 魔法で後方援護してもらいましょう。

たしかにそのとおりだが、じつはレディンはクリスのことを愛しているので連れていくしかないのだ。クリスは部隊の後方の安全な場所にいて、魔法のヒールやシールドをかけて後方援護に徹すればいいではないか。魔法を連発するのは、なかなか気持ちがいい。

◀安全な場所から、シールドやヒールを投げキッスのように送るクリス。

Q13 敵の騎士軍勢があまりにも強くて……。

A13 騎士には森のエルフをぶつけましょう。

ここでは兵の選び方が最重要項目。ヴォルコフもレディンもライトエルフしかない。エルフは、騎兵に対してもともと強いうえに、森では動きが俊敏で、5割増しに強くなるのだ。

◀森から得意の弓を射れば、敵の騎士はもうメロメロ。

1552 天下大乱

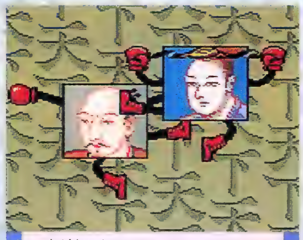
アスク講談社／発売中／8800円

『1552～』は、思っていた以上に奥が深いゲームだった。この記事が終わったら、今度は自分の趣味として、じっくりやりこんでみたいもんだ。

下剋上の快感!! 家臣から天下人を狙え!

SLGマニアなら家臣でプレイするべしっ!!

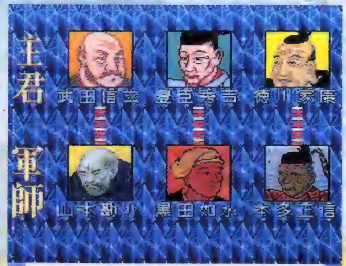
これまで『1552』の攻略は、あくまで一国の主君の立場から解析してきた。でも、このゲームには、もうひとつの楽しみ方がある。そう、どこかの大名家に仕える家臣としてゲームに参加することもできるのだ。歴史の裏方として、自分の主君の天下取りに力を尽くす。あるいは野望を胸に、いつか大きく成り上がる。そんな二重の醍醐味を味わうことができるわけだ。今までのSLGじゃ物足りないという上級者にはまさに、ピッタリなんじゃないかな。ただし、楽しいだけに苦労も多い。そこで、基本的な考え方だけでも教えておこう。



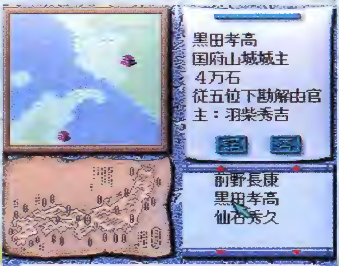
▲主君の下で力を伸ばし、いつか下剋上を夢見るのも楽しいぞ。

テストプレイ 戦国の謀将黒田孝高で挑戦するぞ!

家臣としての基本的な攻略法を教えるために、ここでは例として黒田孝高を選ぶことにする。孝高は、豊臣秀吉に天下を盗らせた立て役者と言われるほど優秀な軍師だったんだ。闘・理・知・信・察のすべてに優れた能力を持っているぞ。



▲有名な戦国武将の下には、有能な軍師がいた例が多い。黒田孝高（如水）は、その代表格なのだ。



▲孝高の勢力は4万石と低い。これは秀吉が、優秀すぎる孝高の反逆を恐れたためだと言われているぞ。

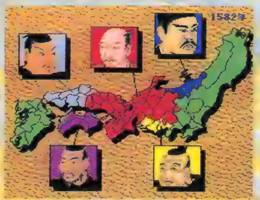
◀スタート時、孝高の城は大阪湾に面した国府山城だけだ。石高は低いが、官位があるのは、有利な点だぞ。

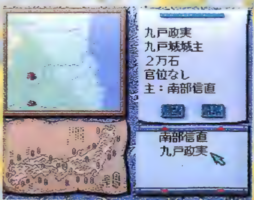
▶黄色い部分が主君秀吉の勢力地。青い土地は同盟国だ。海を渡って攻めて来る長宗我部軍には注意が必要だ。

◀家臣でスタートする以上、まずは主君の勢力が上がるよう力を尽くせ。その中でキミ自身の勢力も伸ばすのだ。

どの武将の下が働き甲斐があるか!?

秀吉、孝高の主従は、この時代きっての強力コンビだ。でも、キミが使用するキャラは自由に選べばいい。思い入れのある人物でやるもよし。勢力や能力の低い者を、キミの攻略で天下に導くのも楽しそうだぞ。



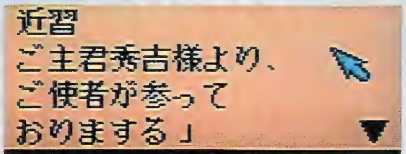


©1993 ASK KODANSHA

成り上がる家臣はここが違う!!

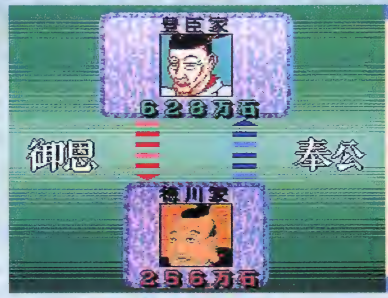
主君以上に難しいのが家臣のプレイだ。自分のことだけ考えてちゃダメなんだぜ。

1 主君に認められることが第一だ!



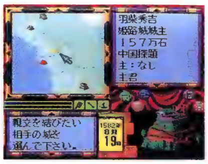
▲軍事、政治、さまざまな主君の命令を的確に実行すること。それが優れた家臣だぜ。

たとえ最後には自分が天下を盗る（主君を殺してなり代わる）つもりでも、まずは主君のためを考えなければならない。家臣のつらいところだね。でも、主君の勢力拡大に功績を果たせば、キミだって引き立ててもらえる。領地や地位がもらえるわけだ。これこそ将来、キミが独立したときの基盤、財産なのだ。認めてもらうために、次のポイントに気を配ろう。



◀主君に尽くせば（奉行）領地や官位がもらえる（御恩）。これが主従関係のルールだ。

◆政治のポイント◆



すでに主従関係にはあるが、改めて主君とは親交を結んでおこう。裏切りが当たり前のこの時代、少しでも信頼されておく方が得。また、独立後も見越して、同勢力内の有力武将とも親交しておくのがいい。

◆政策のポイント◆

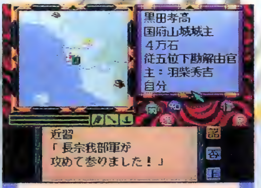
日常や政策のポイントの振り分け方は、基本的には主君の時（先月号参照）と同じ。ただし、家臣の場合、主君から方針の変更を命じられることがある。命令を無視すると、警戒されるので気をつけろ。

◆軍事のポイント◆

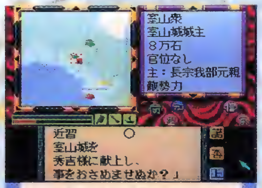
戦のほとんどが、主君の命じるままに従軍することになる。攻撃の場所や時期を選べないので、兵農分離は急いだ方がいいぞ。また、戦の時、多くの敵を倒すほど主君の評価は高くなる。奮戦しようぜ。

2 自分の身は自分で守れ!!

主君のために必死で働いたとしても、同じくらいに主君が自分のために必死になってくれると思うのは大間違い。主君を頼りながらも、最終的には自分の身は自分で守るくらいの気持ちが必要だぞ。例えば四国の長宗我部が侵入してきた場合、海に面した黒田家の城は、真っ先に標的になってしまう。他に自分の城がない以上、落城したらそこでゲームオーバーだ。秀吉が領地を増やしてくれない時は、自力で別の城を奪ったり、情況によっては秀吉を見限り、別の主君（例えば長宗我部）に仕えることも必要。そのくらいシビアでリアルなゲームなのだ。



▲ただひとつの城を守るため討ち死に覚悟の戦い。こうなる前に手を打とう。

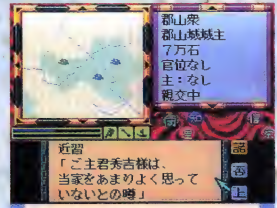


▲自力で城を落とし秀吉に献上。その後、改めて加贈してもらう手もある。

▲謀略値を上げ、同勢力内のライバルを蹴落とし出世することも可能だ。

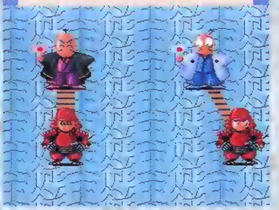
3 独立→天下人が最終目標!!

ひたすら主君を助け、歴史の陰の立て役者になるもいい。でも、家臣としての下積みに耐えて、やがて独立。天下盗りに乗り出すのはもっと楽しいぞ。ところが、難しいのが独立のタイミング。領地、官位が上がった上で、同勢力内で反乱が起きた時、主君が老衰などで死んだ時がチャンスだぞ。



▲主君に嫌われ、これ以上出世できない時なども独立を考えるべきだろう。

▼独立したくても実力がない時は、他の領主に鞍替えして様子を見てもいいぞ。



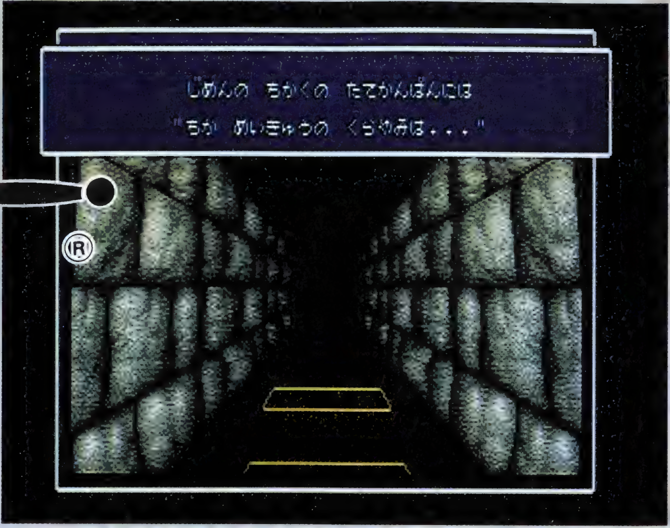
お知らせ 戦国正史コンテストに応募してみないか!?

今、アスク講談社さんでは、キミだけの『1552』体験レポートを募集中だ。キミのプレイ内容を、論文でも年表でも何でもいいから、分かりやすく文書にして送ってほしいんだな（ゲームの感想じゃないから注意して）。実際プレイして、何年に何が起こり、どんな政策をとり、どんな結果になったか。そういうキミだけがゲームで体験した歴史を送るわけだ。もちろん、天下を統一できなくてもOK。志し半ばに討ち死に…そんな体験でも大歓迎だ。賞品は、優秀賞2名に5万円分の旅行クーポン券。入賞100名にオリジナルテレホンカードだ。ガンガン送ってくれい。

●あて先‥〒162東京都新宿区下宮比町2-1 アスク講談社『1552天下大乱』戦国正史コンテスト月P係まで

ナグザット
発売中
8400円

ついに発売された93年RPG最大の話題作（大げさか…）、ウィズI・II。みんなもう遊んでるかぁ？　以前発売されたVに比べればまだ簡単なほうだけど、それでも難易度はかなり高いから苦しんでいる人も多いでしょう。そこで今月はシナリオ1のホワイトマップを中心に攻略していくぞ!!



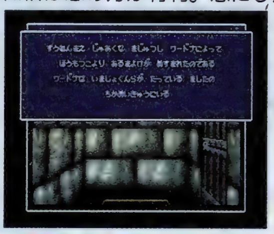
これぞ至高のRPG!シナリオ1を大攻略!!

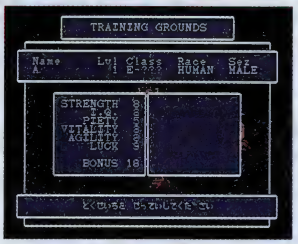
ウィズI・IIはその名の示すとおり、2本のシナリオがワンセットになっている。どちらから遊ぶのも自由だけど、ここはIからすすめた方がいいだろう。シナリオIは魔術師ワードナに奪われたアミュレットを取り戻すため、地下10階にも及ぶ巨大ダンジョンに挑む話。アニメなどにもなったもっとも有名なシナリオだ。このPC版では新たな謎解きも用意されているなど、若干パワーアップしているぞ。一度遊んだことのある人でも、新鮮な気分でプレイできる！

◀奥の深い傑作中の傑作RPG。ダンジョンは嫌いなんて言わず、ぜひ一度は遊んでみよう!!

プレイ前の心得!!

もう買った人はある程度ゲームをすすめているだろうけど、ここでちょっと注意。君のパーティはきちんと組まれているかな？　とくにウィズはVから始めたという人は注意が必要だ。なぜならI・IIにはVにあった射程距離の概念がないからだ。また、盗賊もVに比べると弱い職業になっている。戦士を後衛に置いたりしても意味ないので注意。それと、性格は悪の方が有利。悪にしか装備できない鎧などがあるぞ。まぁ、善にしか装備できない鎧などもあるんだけどね。もうひとつ、FC版より若干難易度が高いようだ。とくにトラップは凶悪！



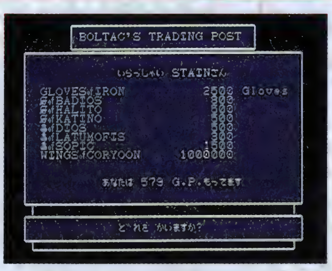


◀キャラはきちんと高いボーナスポイントで作ったかな？　粘れば20以上のポイントを出すことができるぞ！

▶もし天の声2を持っているなら、こまめにセーブデータをコピーしておくといいぞ。イザというときのためにね。

オリジナルの要素もあるぞ!

PC版ウィズには、パソコン、そしてFC版にもなかったオリジナルの要素が若干加えられている。例えばアイテムが増えたり、謎解きが増えたりと。また、キャラのパラメータは最大18までではなく、それぞれの種族の初期値+12までになっているのも変更点の1つ。ドワーフなら力は最大22まで成長するぞ！　戦闘シーンもスタートボタンを押すと全員のコマンド（前衛は戦う、後衛は守る）が一発で選ばれるようになっている。これはスゲー便利。



◀アイテムが増えたことで、アイテム探しの楽しみが増した。中にはヘンなものもあるけどね…。

▶おや～。こんなところにスイッチが…!?　うーん、押すと何が起きるんだろうか…？

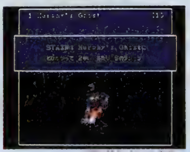
Copyright © 1992 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY-PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD and KNIGHT OF DIAMONDS are copyrighted programs licensed to NAXAT co., LTD. by SIR-TECH SOFTWARE, INC.

シナリオ1［PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD］ ホワイトMAP大公開！

［地下1階］ダンジョンの感覚をおぼえよう！

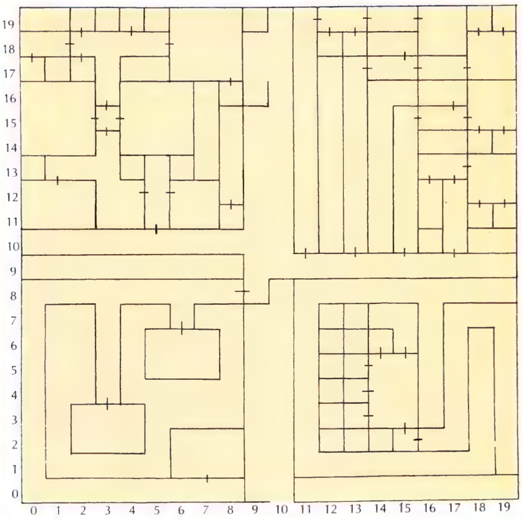
さぁ、いよいよ冒険のスタートだ。はっきりいってこの階にはそれほど恐ろしい敵は出現しない。だからといって油断すると、アッと言う間に全滅したりするけどね。特に恐ろしいのは宝箱に仕掛けられたトラップ。盗賊のレベルが低いうちは開けるのに失敗することが多い。どうせそれほどたいしたものは入っていないから、開けずに立ち去るのも1つの手だ。さて、入口付近でレベル3～5くらいになったら、奥の方まで調査しよう。ワープポイントやダークゾーンなど厄介な罠もあるが、それほど恐れることない。入手できるアイテムは「銀の鍵」と「青銅の鍵」の2個。忘れずに取っておくように。それとある部屋に必ず出現するマーフィーズゴーストは経験値を稼ぐ絶好のカモ。利用しよう。

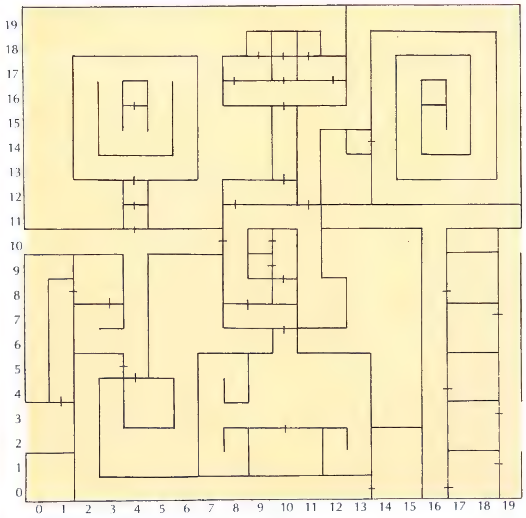
◀まず入口付近で地道にレベルアップを図ろう。



▲こいつで経験値を稼いじゃえ!!

▲迷宮のいたるところに冒険者を脅かすようなメッセージが書かれている。





［地下2階］まだまだ楽勝？のんびり行こう！

パーティがディアルコやマハリトを使えるようになったなら、この2階も問題なく歩き回ることが出来るだろう。ただし、敵は1階に比べ格段に強力になっている。とくにカピバラやクリーピングクラウドのポイズンには要注意!! 仮に君のパーティがラツモフィスを使えたとしても、「P O F LATUMOFIS」をいくつか用意しておくことを勧める。また、敵が2グループで現れるようにもなっている。魔法を有効に使って、早め早めに倒すように。

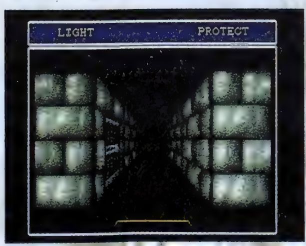
この階で手に入るアイテムは「金の鍵」、「熊の置き物」そして「蛙の置物」の3つ。ちなみに「金の鍵」はダークゾーンの中にある。これだけ取ったらもうここに用はないが、レベルアップを図るのもいいだろう。

◀敵は1階に比べるとかなり強い。気合いで戦え！

▶熊と蛙の置物を手に入れると金の鍵が取れる。

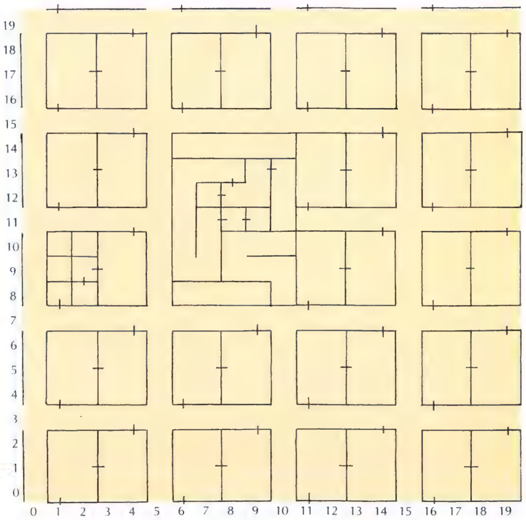
［地下3階］ここからが本番！トラップ地獄だ!!

ここから本当の戦いになる。はっきりいってこの階は非常にキツイ!! 敵も3グループ出現し強くなっているが、それ以上に手ごわいのがいたるところに設置されたトラップの数々。ほとんど全ての十字路にはターンテーブルや落とし穴が仕掛けられているのだ。マップを見れば分かるように、単純な作りになっているだけに一度ターンテーブルなどで位置を見失うとどこにいるか分かりにくく、迷っているうちに落とし穴に落ちて死ぬ…という嫌なパターンに陥りがちだ。デュマピックなどで自分の位置はつねに把握しておくように。ちなみにこの階で手に入るアイテムはない。はっきりいってしまえば、ここにくる必要はないのだ。飛ばしてしまっても可？



▲突然画面が動いたら、それはターンテーブルに乗った証拠だ。

▲落とし穴はかなり厄介な罠だ。まぁ、罠はなんでも厄介なんだけどね。

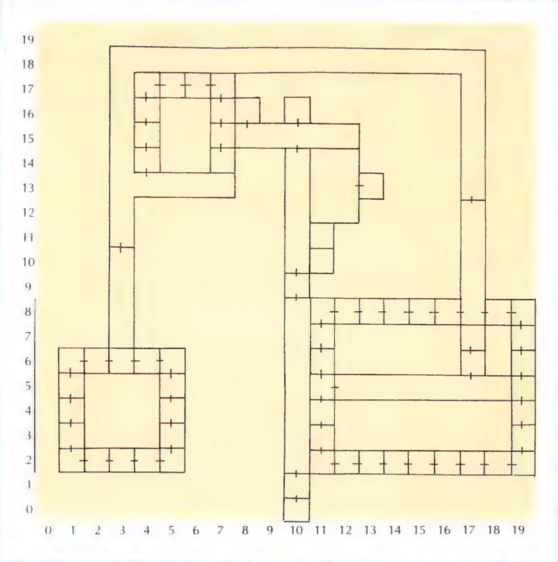


[地下4階] 待ち受ける強敵！ブルーリボンを入手せよ！

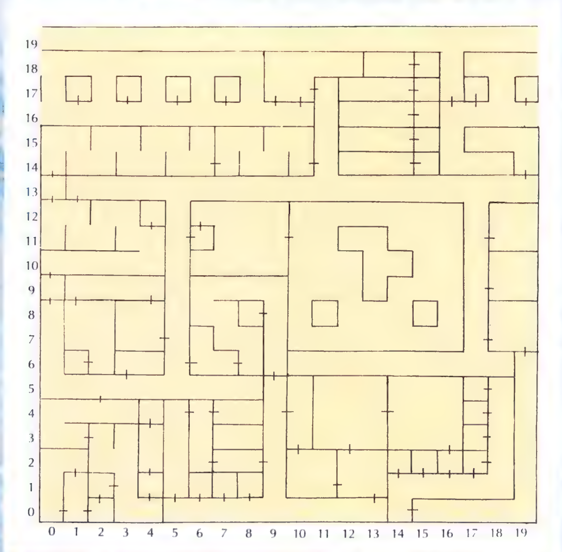
もし、ここまで一度も全滅の憂き目に会っていない人、おめでとう。そして、きっとその記録はこの階で破られることになると警告しておこう。それほど厄介な罠もないし、ランダムで出現する敵もここまで来たパーティなら問題はない。ではなぜ全滅の危険があるのか？　それはこの階のアイテム「ブルーリボン」を守っているモンスターが非常に強力だからだ。もし戦うのなら（もちろん戦わないといけないのだが…）できる限りの準備をし、万全を期して挑まなければならない。アドバイスまでに、最低でもマダルトを使えるようになってからがいいだろう。運良く倒すことができれば、「ブルーリボン」を入手できる。これでこの階にあるエレベーターが使えるようになるぞ。ただし、オリジナル版と異なり一気に9階まで降りることはできないのだ。

▲問題のモンスターアロケーションセンター。

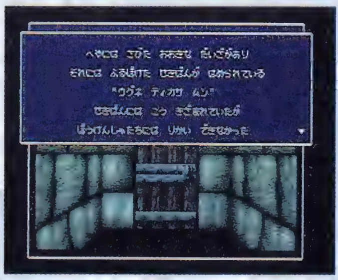
◀とにかく全力で戦え!!　ちなみに逃げられないぞ、ヒエ〜。



[地下5階] スイッチを探せ！呪文封じに注意！



ここからが、PC版ウィズだけにある謎解きが待つフロア。先にも書いたが、オリジナル版ではブルーリボンを手にいれるとエレベーターで一気に地下9階まで降りることができ、5〜8階に行く必要がなかった。が、このPC版ではエレベーターは各階に設置されたスイッチを押さないとその階より下に降りることができなくなっているのだ!!　つまり、順番に全ての階を攻略していかないと9階までたどりつくことができないのだ。う〜む、厳しい…。ちなみにこの5階、呪文封じのトラップがある。アイテムの呪文まで封じこめられるとんでもない罠だ!!



◀この階のスイッチを押さない限り、これより下には行けないのだ。

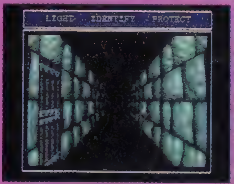
▲敵も強力。ターンテーブルなどの罠まである。

▼最悪なのがこの呪文封じ。もう、どうにでもして…。

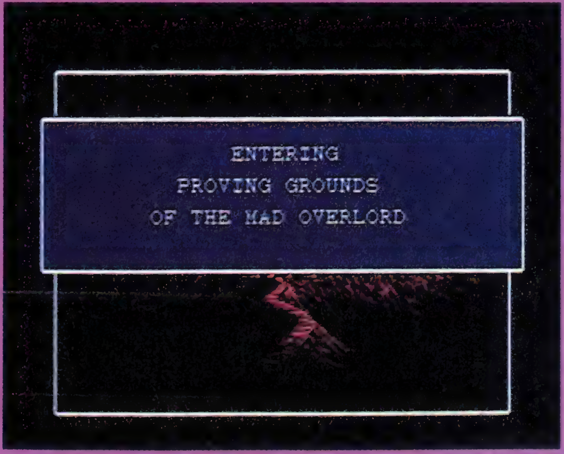
まだまだ先は長いぞぉ〜！がんばれよ!!

ここまで紹介してきたのは、まだ半分でしかない。本当の戦いは、まだまだこれからだぞ！　とくにこの後の7、8階はまさに地獄のような（大げさ？）超難度のフロアだ!!　心してかからないと、到底クリアすることはできないだろう。各階でしっかりと宝箱を開け、強力アイテムを揃えておこう。そしてなんとかワードナーを倒したところで、まだシナリオ2がある。ああっ、こんなにいっぱい遊べるなんて、PCユーザーは超幸せ者!!　今気がついたけど、幸せと辛いは字が似てるね。

◀冒険はさらに厳しいものになる。十分にレベルをあげて挑め。



▶転職できるとしても、一ですると!!で苦しむことになるぞ。



▲アミュレットを取り戻し、ニルダの杖を手に入れたところで冒険は終わらない。君が望むまで、ダンジョンは決して口を閉ざさないのだから…。

天外を深く知り、最新作を体験せよ!!
カブキ伝
スーパーCD-ROM
+
天外魔境ガイドブック
=
天外ファン必見の一冊!!
天外魔境の最新作「風雲カブキ伝」の体験版CD-ROMと天外ワールドガイドが1つになった「天外魔境風雲カブキ伝 出撃の書」。ド派手な赤の表紙を目印にしてくれ。
CD-ROMカプセル特別版
PCエンジン
風雲カブキ伝【出撃の書】
天外魔境
FAR EAST OF EDEN
体験版CD-ROMソフトつき
天外オールキャラ収録
風雲カブキ伝総合データ集
天外魔境ワールドガイド
「天外魔境」最新作体験版つきブック
発売前の「風雲カブキ伝」を、京都のショウコウ屋敷まで体験プレイできるPCエンジン・スーパーCD-ROMソフトと天外ワールドのガイドが1つになった、マルチメディア天外魔境ブックだ!!
体験版CD-ROMソフトつき
定価 1980円
小学館
売り切れ間近!!
スーパーCD-ROMユーザーは見逃すな!!
定価1980YEN【税込】
大絶賛発売中!!

激烈技パーフェクトコレクション略して激パー!

激烈技 SPECIAL

さ～って、今月の激烈技はなんと、ちょ～～オマヌケ・ストⅡダッシュ、チョイ技大特集だあ～。しかも2ページ拡大版。

■ヘビー級——超大技■ライト級——小　技
■ミドル級——大　技■フライ級——おまけ技

（単にウラ技がないだけっていう声もあるが…）こりゃ～読まなきゃ、ストⅡフリークは名乗れないっ!!!

レインボーアイランド

ヘビー　お得コマンド10本立てだぁ～!

滋賀県/小西芳美

その昔、ゲーセンで流行った、「レインボーアイランド」がよ～やくPCエンジンにお目みえした。みんな、存分に遊んでいるんだろうね。ところでこのゲームには、秘密がいっぱいあるらしいんだ。そんで今回はその第1弾として、ゲームが有利に進められる、パスワードを紹介するぞ。しかも、10本まとめての大紹介といく。そうそう、このゲームをプレイして、もし秘密が見つかったら即、この激烈技のコーナーへハガキを送ることを忘れずにねっ!!

▼まだまだ、こんなもんじゃーないんですよ。このゲームの秘密はさっ。見つけてみようぜ。

▲1回クリアしただけじゃこのゲームを遊んだとはいえないんだ。奥が深いゲームといえる。

▲とにかくカラフルなこのゲーム。色の数だけウラ技があるといっていいかも。

左のタイトル画面で下のコマンドを入力し音が鳴ったらゲームをスタートさせる

内容	コマンド	内容	コマンド
くつ	Ⅱ·左·右·Ⅱ·Ⅰ·セレクト·Ⅱ·Ⅰ	コンティニュー	左·Ⅱ·セレクト·Ⅰ·右·左·Ⅰ·左
連射	右·Ⅰ·セレクト·Ⅱ·Ⅰ·左·Ⅱ·右	フルーツがゴールドになる	右·右·左·左·Ⅱ·Ⅱ·Ⅰ·セレクト
速射	セレクト·セレクト·セレクト·左·左·右·右·セレクト	ヒントA	左·Ⅰ·左·セレクト·左·Ⅱ·左·セレクト
WING	Ⅱ·Ⅰ·Ⅱ·Ⅰ·Ⅱ·Ⅰ·右·セレクト	ヒントB	セレクト·右·Ⅱ·Ⅰ·セレクト·左·セレクト·Ⅱ
妖精	セレクト·Ⅰ·Ⅱ·左·右·Ⅰ·セレクト·右	ヒントC	右·右·右·右·セレクト·Ⅱ·セレクト·Ⅰ

1552 天下大乱

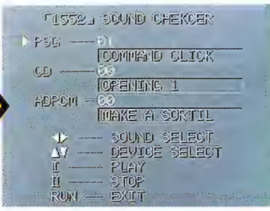
ライト　SOUND CHECKER

東京都／根本宏

マウスの使い心地がとってもいいこのゲーム。なんとサウンドチェッカーが発見されたんだ。でもこのコマンドって、マウスでもできるのかな～。編集部では、パッドで成功したんだけど？

◀ここでコマンドだ。

上のCD立ち上げ画面で方向キーの上・Ⅱ・Ⅰを押しながらランボタンでスタートする



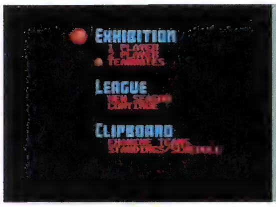
◀音源別に聴けるぞ。

TVスポーツフットボール

フライ　1人で5人を操作する!

岐阜県／山本基樹

以前、TVスポーツアイスホッケーで紹介した、1人で5人分のキャラを動かすウラ技が、このゲームでも使えることがわかったんだ。ちょっとオマヌ～な技だけど笑って許して！！



◀パッドは一つだけで。

◀み～んな動くぞ。

◀5人の設定にする。

Jリーグ　グレイテストイレブン

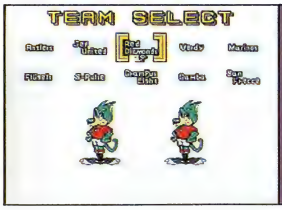
ライト　同チーム対戦だっ!!

神奈川県／荒井順一

今、人気沸騰の、Jリーグ仕様のサッカーゲーム。このゲームで現実には、ぜ～ったいあり得ない同チーム対戦ができるコマンドが発見されたんだ。こりゃ～やるっきゃないって感じ！！

◀このモードをセレクトする画面でコマンド。

上のMODE　SELECTの画面でEXHIBITIONにカーソルを合わせて方向キーの右・Ⅱボタンを同時に押す



◀これで同チームが。

ファイヤープロレスリング3 Legend Bout

フライ　隠しレスラーの紹介!!

大阪府／藤田泰弘

◀まずはお馴染みのパスワードを入力する。

◀そして、ウラモードになったら何もしない。

◀けっこうウレシイ激烈技かもしれない。

◀表面では紹介されなかったレスラーが出てくる。

高橋名人の新冒険島

ミドル　ナ～ンもしないでハイ、クリア!

三重県／平川智也

アベニューパッド6を使ったウラ技を紹介するぞ。下のようにしてゲームをスタートすると、あっ、という間にステージクリアしていくんだ。ただ見ているだけでエンディングへ行けるぞ。

PCエンジン本体にアベニューパッド6(6ボタンモードで)を差し電源を入れてランボタンを押す

◀ここでランだ。

◀本当にあっという間。

PC原人3

ミドル　アケ～ッと無敵!!

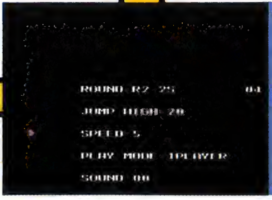
神奈川県／YUICHI

◀まずここで。

左の画面で方向キーの左下・Ⅱ・Ⅰを押しながらランボタンを押す
カーソルは〝あそばない〟に合わせておく

無敵!!

右の画面で設定したらセレクトボタンを押す



◀好きに設定する。

ストリートファイ

宮城県／星丸
神奈川県／高原淳史
茨城県／黒羽正人
京都府／亀井信幸
長野県／須藤悟

ジャカジャ〜ン!! ストⅡダッシュチョイ技特集第2弾だぞ〜。オマヌケ技からちょ〜っとだけ使える技までを今回は、な・な〜んとオドロキの2ページ大特集だぞっ。まあ、そこのニイチャン、くだらねえ〜なんていってないでちょっとだけのぞいていっておくれでないかい? んじゃ、いっくぞ〜!!

超ライト キミは見たか!2種類のエンディングを

他機種でもお馴染みのエンディングの種類が変わる技だ。やり方は右を見てほしい。結構大変だけど、一番下のレベルでもできるからね。

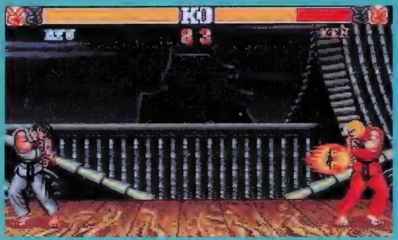
▲がんばって右の条件でクリアだ。

◀こっちのエンディングはノーコンティニューでクリアすれば見ることができる。

◀こっちは1回も負けずにクリアすると見られる。こっちの方は結構大変かもしれない。

超ライト 赤玉波動拳!

波動拳をうつと、たまに赤い色の波動拳が出るんだ。普通は青色だよね。でも法則がわからない。出るときは連続して出るんだけど、出ないときはまったく出ないし、これって一体?

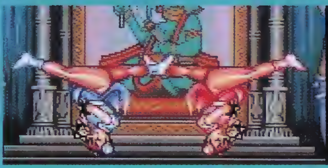


超ライト 1人で2人分プレイができるぞ!!

▲ここでスローをONにする。

▲タイトルでOFFに戻す。

▲キャラを選択すると…。



◀両方のキャラを1人でいっぺんに動かせるんだ。

◀意味はないけど練習するのにはちょうどいいかも。

超おマヌ ズッコケバルログ?

まず、ブランカのステージを選択する。そしてバルログを選びローリングクリスタルフラッシュを出させて、途中でポーズをかけるだけ。

超おバカ 逆立ちケン!!

▲ダメージを受けたケンが起き上がる時のポーズ。

超アウッ おしおきブランカ!

▲腕を振るグラサン男の前で、ブランカをしゃがませるだけ。

ターII'チョイ技大全!!

超タカビー 頭上のベガ!?

▲ヘッドプレスの最中にポーズ。

超ライト 音楽なしストII'

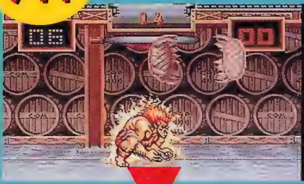
本体の電源を入れて、キャラが闘うデモ画面まで待つ。デモになったら、タップ3Pのパッドのランを押す。ポーズがかかったら1Pのパッドでスタートする。これで音楽が消えるんだ。

超ライト ゲームの途中でキーコンフィグ

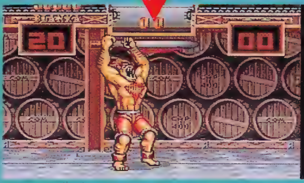
◀この飛行機で移動する画面でセレクトを押すと…。

▶キーコンフィグの画面に入れる。便利な技だぞ。

超ライト エレクトリックサンダーでパーフェクト!



◀ブランカでボーナス面へ行き中央でエレクトリックサンダー



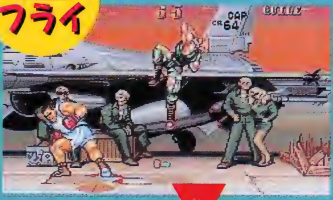
◀こうすれば難なくパーフェクトが達成できる。

超ライト タイトル2種類

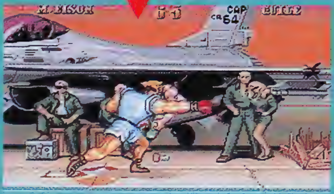
タイトル文字の出方も2種類あることがわかったぞ。

◀文字が拡大しながら出てくるパターンと、回転しながら出てくるパターンの2種類があるんだ。

超フライ 連続ターンパンチ!



◀ターンパンチを出し、パンチが出ている間に。



◀ボタンを押してまた離す。これを繰り返す。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたっくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

- ヘビー級→10000円分の図書券
- ミドル級→5000円分の図書券
- ライト級→3000円分の図書券
- フライ級→1000円分の図書券

41円 郵便はがき 101-01

東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑨」係

激烈技

(ここにキミが見つけたワザを書こう)

住所
氏名
年齢 電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑨」係に送ってください。私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

「GOLD RUSH!」から飛び出した実力派

フジテレビ系で放映中のオーディション番組「ゴールドラッシュ！」の2代目グランドチャンピオンになった山崎亜弥子ちゃん。7月21日に「私はあなたを終われない」で歌手デビューしたばかりだぞ！

PROFILE
本名／山崎亜弥子。1974年4月26日生まれ。出身地／東京都。血液型／A型。趣味／音楽鑑賞、詞を書くこと、スポーツ。得意なスポーツ／バレーボール、スケート、陸上。フジテレビ系「ゴールドラッシュ！」2代目グランドチャンピオン。1993年7月21日「私はあなたを終われない」（ポニーキャニオン）で歌手デビュー。

PRINCESS CAFE

PHOTO／KENICHI ISHIDA
STYLING／MIYOKO ONITSUKA
HAIR&MAKE／TOMOKO MORI(AUGUST CLUB)

公開オーディション番組「ゴールドラッシュ！」の厳しい審査をくぐり抜け、グランドチャンピオンを獲得しただけあって、山崎亜弥子ちゃんの歌唱力はハンパじゃないぞ。デビュー前から亜弥子ちゃんの歌に一目おいていた人もいるはずだよね。

歌手デビューより一足先に「ビデオおたくのおたく」や、「ASOCO」の7月マンスリーゲスト、7月7日からスタートしたドラマ「悪魔のKISS」（以上いずれもフジテレビ系）に出演。

――亜弥子ちゃんは、オーディションを受ける前に歌手をめざしてボーカルレッスンとかを受けていたのかな？

「別にボーカルレッスンとかをやっていたわけではなくて、友達とバンドを組んでライブをやっていました。ボーカル担当で」

――それはいつくらいから始めていたの？

「高1のときからバンドをやっていて、番組に出始めたときまでやってました」

山崎亜弥子

――歌手デビューより先に、ほぼ同時にドラマにも出演しているわけだけど、お芝居に関してどう思っているのかな？

「基本的には歌だけをやっていこうと思っていたんです。ドラマのお仕事がきたときにも、今のうちに経験できることは全部吸収しておけば歌のほうにも反映してくることだと思って。でも、撮影が進んでいくにしたがって自分の演技が気になるようになって、どんどん真剣になっていくようになったんです」

歌手、女優どちらの山崎亜弥子でもいいですから応援してください

「お芝居の世界にも楽しいというかハマっていく感じがします。演技もいいと言われたいし。初めはモニターチェックで自分の演技を確認することもなかったんですけど、だんだんしっかりと見るようになって、ああ、あそこの演技はもうちょっとこうしたほうがいいなとか考えるようになりました」

——歌に関しては、将来的にどんな歌を歌っていきたいと思っているのかな？

「将来的には自分の感じたこととかを歌っていきたいので、自分で書いた詞と、自分のからだの中にあるメロディーを出して自分独自の世界を作って歌っていきたいです。もちろん、コンサートもやりたいですし」

「どんな歌でも歌える歌手になりたいですね。極端ですけどロックを歌ったり演歌を歌ったり、ジャンルを越えて何でも歌いこなせるように」

——目標としている人は誰かいる？

「はい。レプリカというバンドのボーカルの浜崎直子さんのようになりたいんですよ。すごく声がハスキーで、高いところでシャウトしまくって、かっこいいんですよ、見てて。それで、詞のほうも共感できるし、元気になるし。自分を見つめ直すことができる音楽なので、私も自分の曲を聞いてそう思ってもらえるようになれたらいいなと思います」

——ここでゲームのことについても聞きたいんだけど、あまりゲームはやったことがないとか？

「やったことはありますよ。ファミコンが家にあったので。中でも『スーパーマリオ』などはよくやりました」

——アクションゲームみたいにとっつきやすいのが好き？

「長～くやっていなくちゃいけないゲームはだめなんですよ。この前、ゲームボーイを借りて『テトリス』をやったんですけど楽しかったです。今まではゲームをやってもすぐやめちゃうからだめだったのかなと思いました。ほんとに目が痛くなるまでやっていて、ゲームボーイを買おうかなと思ったくらいですから」

——やりだすとハマるタイプなのかもしれないね、じゃ読者のみんなにメッセージを。

「デビューシングルも出て、歌のほうもがんばっていきますが、ドラマのほうも自分なりにがんばっていきます。歌手の山崎亜弥子でも女優の山崎亜弥子でも、どちらかを見ていいなと思ったら応援してほしいです。キャンペーンも予定していますのでぜひ遊びにきてください。それから、私は映画とかビデオを見るのが好きなので何かいいビデオがあったら教えてください」

亜弥子ちゃん情報

7月23日に放映されたフジテレビ系「はじめまして！山崎亜弥子です」はみんな見てくれたかな？

山崎亜弥子ちゃんのデビュー曲、「私はなたを終われない」は、フジテレビ系「Trap-TV」（木曜深夜24：45～25：15）のエンディングテーマ曲としても使われているんだ。毎週聴けるってわけだね。

7月7日からスタートした、フジテレビ系ドラマ「悪魔のＫＩＳＳ」（毎週水曜21：00～21：54）には、奥山佳恵ちゃんの妹役として出演。フジテレビ系「ビデオおたくのおたく」（第4火曜26：15～27：10）にも出演しているよ。

♥山崎亜弥子ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒160 東京都新宿区四谷3－11 光徳ビル203山崎亜弥子ファンクラブ「Club a.月刊PCエンジン係」まで。

◀7月21日に発売の山崎亜弥子ちゃんのデビュー曲、「私はあなたを終われない」（ポニーキャニオン）。

New Game

いや〜夏だぜ。最近元気がなかったあの子も、この季節になれば

HOT! マーシャルチャンピオン

開発情況▶　コナミ／年内発売予定／価格未定

コナミ発！　対戦格闘は美女あり、お笑いアリ、熱戦アリだぜ!!

絶対燃える!! 保証付きの格闘G!!

この6月にアーケードで発表されたばかりのコナミの格闘対戦ゲーム「マーシャルチャンピオン」が、いきなり移植決定!!　ゲーセン小僧もドびっくりのスピードだよな。しかもSCDで登場。クオリティの高い移植になることは、間違いなさそうだぜ。

「マーシャル」はコナミ広報の早坂さんいわく「平成版イーアルカンフー」とのこと。もち、最新の格闘ゲー要素がふんだんにつまっているんだけど、コナミが作ったらこんなになるんだーというのを見てほしいな。

気になる発売は年末とのこと。

PC格闘時代の波をマーシャルがひっくるめてもらいますっ!!

▶とにかく燃える！　やらなきゃ絶対後悔するからね。

登場キャラは下の10人。どいつもひと癖ある連中だぞ。特に2人の美女、レイチェルとティティは人気が出そうだから、しっかりチェックだぜ。

▶必殺技も超多彩。早く覚えてガンガン使いたいぜ。対COMも手ごたえありそうだ。

下がウワサのキャラクターだ.!!

 ©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Special Part.2

どんなスゴイゲームが出てくるか、考えるだけでワクワクするね。

HOT! フェイスボール

開発情況▶ ■■■■■■■■□□ リバーヒルソフト／7200円／10月29日発売

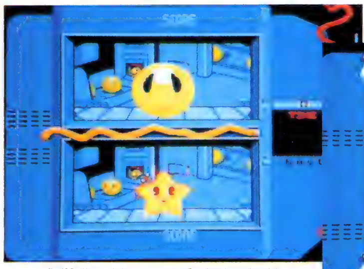
カナダ生まれでアメリカ育ちの3Dアクションゲーム！

このゲームの操作はいたって簡単。難易度設定もあるから老若男女誰でも楽しめ、アクションゲームの苦手な人でもハマルことまちがいなしだ。この夏には発売にさきがけて『フェイスボール』バトルキャラバンを開催するぞ!! ぜひとも参加しよう。

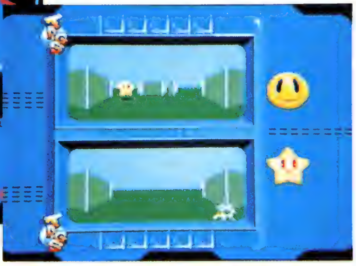
過去アメリカで高い評価を得た『フェイスボール』がついにPCエンジンに登場!! 臨場感たっぷりの3D画面を、かわいらしいにこにこフェイスを操りバトル・レース等、2種類のモードで競うアクションゲームだ。

最大4人まで対戦可能なのだ！

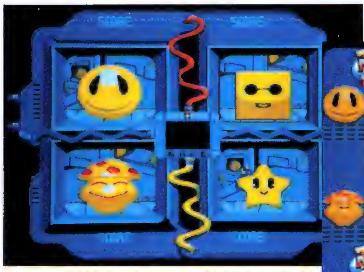
対戦がメインのこのゲームは、今までにない3Dでの同時対戦が可能。最大4人までOKだから友達をさそって遊べば白熱するぞ。



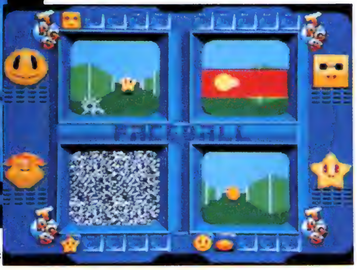
▲2人同時の時は、上下画面で対戦。



▼受けたダメージは、弾痕で表示される。



▼3・4人同時の時は、4分割画面で対戦。



▼ダメージを受けた瞬間、画像が乱れる。

HOT! 秘密の花園

開発情況▶ ■■□□□□□□□□ 徳間インターメディア／発売日未定／価格未定

隣室の美女には秘密があった!!
美少女アドベンチャー登場!!

徳間インターメディアさんのPCエンジン参入第一弾がついに決まったぞ。プレイヤー操る主人公の隣室に住む、美少女の謎を解くというアドベンチャーゲームなのだ。CDロムの特性をフルに活かしたビジュアル、そして効果音や音楽がキミに迫る！

◀この2枚目は、いったいどんな秘密を握っているのか。

▲学園が舞台になるらしい。

◀こ～んなキワドイシーンが続出するかもしれない。

▼憂いを含んだこの表情はいったい何を意味するのだろうか？

▼あ～っ学生なのに髪の毛、紫に染めちゃって！

FaceBall 2000 is a trademark of BPS, Inc. Copyright ©1992 Xanth Software F/X, Inc. All Rights Reserved. Distributed under license granted by Xanth Software F/X, Inc. ©1993 Riverhill Soft Inc. ©TOKUMA INTERMEDIA/NEWS/OFFICE・EARTH WORK

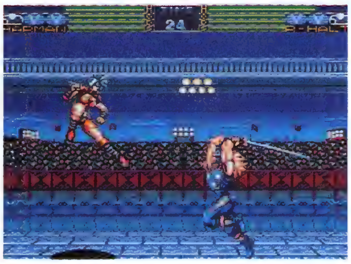
HOT! フラッシュハイダース

開発情況▶ ライトスタッフ／年末発売予定／価格未定

格闘ゲーム&ビジュアル大好きな人間はいますぐこのゲームをチェックすべし！

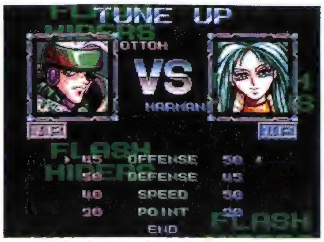
シナリオモードでビジュアルとシミュレーションバトルを楽しみ、アドバンスモードでコンピュータを相手に格闘を楽しみ、対戦モードで友達と戦う、という超欲ばりソフトの登場！

さらにこのゲームの特徴は3つの種族がいることだ。戦闘種族、魔法種族、機械種族はそれぞれ、接近戦に強かったり、精霊召喚が使えたりと特徴を持っているぞ。



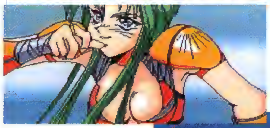
▲基本攻撃はパンチとキック。ボタンを押す長さによって、小攻撃と大攻撃を使い分けるが、6ボタンパッドにも対応する予定だぞ。

▲必殺技もたくさん用意されている。



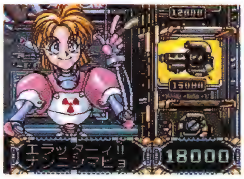
▲キャラの性能はプレイヤーの思い通り！

格闘だけじゃないよ!!



◀ゲームの随所にビジュアルがビシバシと入る。

▶シナリオモードの主人公のひとり、バング。



▲ショップで買い物もできる。これは機械種族用の火器だ。

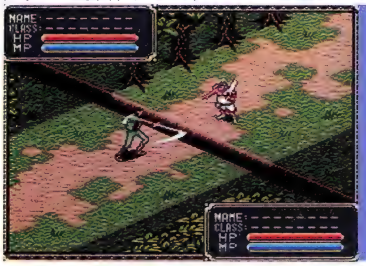
SWORD MASTER

開発情況▶ ライトスタッフ／11月発売予定／価格未定

PCエンジン初のオリジナルシミュレーションRPG登場！

迫力ある戦闘シーンと、重厚なストーリーを描くビジュアルが融合。まさにCDならではのゲームが『SWORD MASTER』だ。

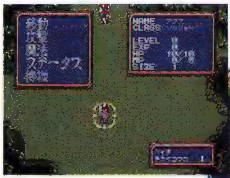
マップ画面では、主人公アクスを操作してストーリーを進め、物語のポイントごとで戦闘シーンに切り替わる。また戦闘画面では、キャラクターのアクションや強力な魔法などを細かい動きで再現。実際に遊ぶだけでなく、見ているだけでも興味を引かれるデキだ。



◀戦闘画面はこのように、なめ上から見た視点になっている。

▲酒場では、いろいろな情報を聞き出すことができるようだ。

◀シーンによっては会話をしているキャラの顔がアップになるぞ。



▲メインコマンドはこの5種類が用意されている。

▼これからの旅先でアクスたちを待つものとは？

▲迫力のビジュアルシーンも見逃せない。

機装ルーガ

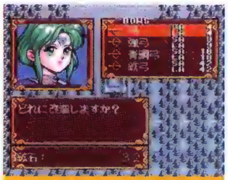
開発情況▶ 工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定

古の魔導科学の奇跡がよみがえる壮大な物語をシミュレーションで再現！

▲戦闘マップ上でもストーリーが展開。これぞシナリオシミュレーションの魅力だ。

古の文明ヴァスツール。魔導科学という技を持ち、かつては繁栄を極めたが、いつしか彼らの姿は歴史から消え去ってしまったのだった…。

こんなストーリーをバックに、魔導科学の遺跡を守るものと、それを狙うものが激しくぶつかりあう。システムも練りこまれているからSLGファンも納得！



▲武具製造システムも戦略をより深めてくれる。

▲戦闘に入ると、そのまわりにいる敵と味方が参加。ちょうどRPGのパーティバトルのようになる。

◀テンポのいい動きで、魅力的なキャラクターが登場。ビジュアルシーンにも注目したい。

©RIGHT STUFF ©KOGADO STUDIO

HOT! 女神天国(パラダイス)

開発情況▶ NECホームエレクトロニクス/発売日未定/価格未定

50000通りもの着せ替え遊びができるギャルゲーRPGの決定版なのだっ!!

▲主人公リンリン、ライバル・ランラン他、ギャル総出演のゲーム。

主人公 リンリン VS ライバル ランラン

女の戦いだあ!!

電撃PCエンジン誌上で連載中の読者参加型RPGをスーパーCDでゲーム化した作品だ。このゲームの一番のポイントは、もりだくさんに登場する女の子たちにコスプレさせられるってこと。キャラの体を上半身、下半身、足に分け、それぞれにセーラー服、ブルマ、ハイレグ、ボディコンなどを着せることができるのだ。着せ替えの組み合せは約5万通りにもなる予定。ギャルゲーRPGのひとつの究極の形なのかもね。

ゴジラ〜爆闘烈伝

開発情況▶ 東宝/12月発売予定/8800円

2Pプレイ可能で、ゴジラVSゴジラ!ついに実現!!

この迫力も

▲メカゴジラVSメカゴジラ。こんな超夢の対決もできる。

「ゴジラ〜爆闘烈伝」の続報を紹介するぞ! 先月もお伝えしたけど、このゲームは格闘アクション、で格闘と言えば2P対戦だよね。で、このゴジラにも当然、あるんだよな〜このモードが。しかも、同キャラ対戦もできるんだ。だからゴジラVSゴジラ、なんて夢のような対戦がいとも簡単にできてしまうってわけだ。もちろん、他の怪獣同士で闘うことも可能だぞ。どう? ワクワクしてきたでしょ!!

▲まるで映画のタイトルを見ているようだぜっ!

この迫力も みーんなキミのもの!!

▲◀この迫力のシーンをそのまま再現。超期待大だ。

©NEC Home Electronics, Ltd. ©1993女神天国建設委員会/メディアワークス

開発情況

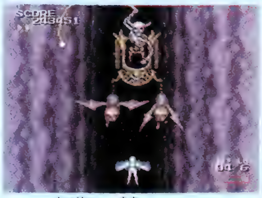
●7月22日〜24日に千葉・幕張メッセで開催されたNECのパソコンフェアにはみんな行ったかな? PCエンジンの新作がたくさん展示されていたから、プレイした人もいるよね。さて、今月の開発情況は?

●まず、レイ・フォースさんのニュースから。新作は2本ともRPGだけど、「スタートリング・オデッセイ」、「スターブレイカー」とも来月号で続報を届けられる予定なのでお楽しみに。

●インテックさんの「GALAXY刑事GAYVAN」は、ギャグがきいたアクションゲームだけど、技などはかなり本格派。「アルガノス」のほうも順調に開発が進んでいるからそろそろ続報を届けられそうだよ。

●日本テレネットさんの「サークⅢ」は、前作以上にアクション性が高くなった人気RPG。来月は続報を紹介できるかも。

●トンキンハウスさんの美少女シューティングゲーム「シルフィア」(右の写真)は、11月発売に向けて急ピッチで開発が進んでいるよ。来月号で新しい画面を紹介できそう。



●ナグザットさんの新作アクションゲーム、「ダウンタウン熱血物語」はもうすぐ完成する予定だよ。

●パックインビデオさんの「メタルエンジェル」は、新しいタイプの美少女格闘シミュレーションゲーム。来月続報を届ける予定。

©1993 TOHO CO., LTD.

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
人か悪魔か……
奴の通った大地は血塗られて行く。
アクス
ほー、ここがサータニア城かい。
近日発売予定
定価8,300円(税別)
PCエンジンスーパーCD·Rom²専用
ライトスタッフが創り出す
最大パーティー24人のシミュレーションバトル
SWORD MASTER
ソードマスター
RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

開発スタッフ募集中!! [職種] 1.ゲームデザイナー(企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.サウンドクリエーター
※経験2年以上の方 詳しくは、お気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当/小松・牧野 ☎03(3235)7802

アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192 新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。

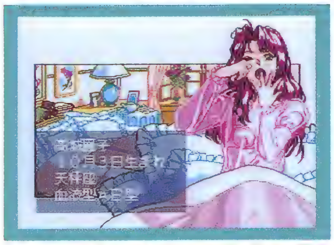
©西谷史/シップス
©ATLUS/遊企画

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12

NEW REVIEW

新レビュー大作戦!!

7/30 ▼ 8/29

卒業 ~Graduation~	CD電人 ~ロカビリー天国~	オルゴール Orgel Psychic Detective Series Vol.4
		
7月30日発売　7800円 NECアベニュー	7月30日発売　6800円 ハドソン	8月6日発売　7600円 データウエスト

■REVIEWER
倉持征木
何でもアリだね!

この中でのオススメは「ラングリッサー」と「卒業」。気分転換に「チャンピオンシップラリー」をプレイするのも悪くないかも。

85 このような「育成ＳＬＧ」をプレイするのはこれが初めて。〝さてどんなものか〟と遊んでみたら、これがけっこうハマってしまった。パソコン版をプレイしたことのない私にとって、〝移植度がうんぬん〟ではなく、ただ純粋に楽しめるゲームだと思う。手軽に遊べるゲームだしね（2回もプレイしてしまった）。

75 派手な効果音やＢＧＭ、敵キャラや自キャラのセンス等、このゲーム独特のノリは相変わらずだ。ただ、前作（ＰＣ電人）に比べ、パワーダウンしたような感じがする。そんで、いちおう全面クリアまでプレイしたんだけど、ステージのエリアによっては敵の出現頻度に差があり、単調な感じがした。バランスに多少問題があるかも。

80 これはサスペンスものか？　出てくる人物はどれも怖そうなヤツばかりだし。このテの小説が好きな人や、ＡＤＶをこよなく愛する人は買ってもいいんじゃない？
ただ、怖いものが好きじゃない人は遠慮したほうがいいかもしんない。だって、このゲームで出てくるシーンはほとんどまともじゃない（スマン）んだもん。

■REVIEWER
YUGON
娘に嫌われる毎日

某ゲームの合間に仕事をする今日このごろ。あまりに娘との信頼関係がうまくいかずトホホ状態だ。ああ、誕生日に娘からのプレゼントがほしい…。

85 最近はやりの育成シミュレーションってヤツだね。このタイプのいいところは、何度でも楽しめるってこと。育て方によっていろんな結末が待っているから、何回やっても違うおもしろさを体験できる。もちろんＣＤならではのセリフや歌なんかも入っているから、パソコン版を遊んだことがある人も１度は遊んでみてほしいな。

70 なんだか制作者の熱い魂を感じちゃうよな。こだわり方がハンパじゃない。効果音だとか歌だとか、演出面のハデさとハチャメチャさは数あるゲームの中でも１、２を争ってると思う。ただゲームの中身を見てみると、仕掛けばかりが目立っててシューティング本来の楽しい部分が薄れてしまってるかな、という気がしないでもない。

75 最近はグッと数が減った本格派のアドベンチャーゲーム。とかくめんどくさいなどと敬遠されがちなジャンルだけど、ファンにとってはうれしい１本だと思う。ストーリーも、とある依頼を受けた探偵が次々と起こる連続殺人に巻き込まれる…という本格ミステリー調。じっくりとストーリーを楽しみたい人にはおすすめだな。

■REVIEWER
れ〜ちん
夏が来た〜!

やぁー、ついに太陽ギンギンの季節が到来。冷房ガンガンのお部屋でレッツゲームだ！　今月はそれぞれみんなオススメだ・よ〜ん！

95 こーゆうゲームは初めてやるケド、自分が思ってたより、か〜な〜り感情移入してしまった。最初はおつむがあまり良くなかったまみちゃんも、私の指導によって、ちゃ〜んと自分から勉強してくれるようになったし♡　いろいろパターンがあるから、飽きずにず〜っとできそう。私は、新井とまみちゃんをお嫁さんにしてみせるぞっ！

85 さすがだわ…。このノリ、このサブタイトル、電人でなきゃここまではできないよね。仲間との合体も、北島サブ風あり、スシ職人あり。いいなぁ、このセンス…。
ゲーム自体は本格的なシューティングだから、ゲーム野郎も楽しめると思うよ。
それにしても、ゲームオーバーの曲が頭から離れないよ〜ぅ。

85 前作と同じく、かなりいろいろなコマンドを試さなければ、先に進めない、じっくり進めるタイプのADV。それにしても、このシリーズは絵もキレイだし、ストーリーが独特で良いなぁ！　でも、今回の死体はめっちゃ気持ち悪い!!　さらに、話が佳境になるにつれて、精神的にも怖くなる。ヒィー！　でも、そこが魅力なんだよね。

■REVIEWER
てらもー
良作多し、当り月?

先月に続き、良作の多い月だ。発売本数が少なめなのは寂しいけど、まぁ、いいことなんじゃないでしょうか？　これが淘汰ってヤツか？

85 移植のクオリティの高さに驚かされた。しゃべりを効果的に使ったり、イベントを増やしたりと、センスの良さが光る。オリジナルをかなりやった僕でも、楽しく遊ぶことができた。けっこうヒワイ（笑）なゲームだけど、よくできているので一度遊ぶことをお勧めする。展開が単調で、アキが早そうなのが……かなぁ？

80 前作に勝るとも劣らないおバカなノリがいいね〜。基本的にけっこう好きなゲームなんで、今回も楽しんで遊ばせてもらいました。んが、ちょっと前作より単調になったかなという気も…。たしかに派手にはなっているんだけど、それがかえって単調。仲間の合体・分離もイマイチ生かされていないような気も。まっ、面白いからいいか。

75 ようやくＤＡＰＳの本領発揮という感じかな？　なかなかよく動くのに感心させられた。ゲームのほうも文字が読みにくいのを除けばいいできになっていると思う。影のあるストーリーもなかなかいいねぇ。アドベンチャーファンの僕は楽しくプレイできた。けっこう忍耐が必要とされるので、ダメな人はダメかもしれないけど…。しかし、降矢木の声は…。

■REVIEWER
JACK
種類が豊富だな。

全ソフトともジャンルが違うものが並んだ今月。しかもすべて性格が違う。こんなことってめったにないことだよね。どのソフトも遊びがいがあるぞ。

85 このソフトに登場する５人の生徒たちはもちろん外見も違うけど、うまい具合に性格づけがされている。だから同じようには育ってくれないんだよね。不良になりがちな子を一流大学に入学させるのも、退学させてしまうのもキミ次第。特定の子だけをひいきしてしまうというのもひとつのやり方。アニメシーンがちょっと少ないかな。

80 ＣＤになって帰ってきた電人。ここまでステージや合体パワーアップなどにこだわると、もはやシューティングというよりはアクションゲームのノリ。シューティングが好きな人は、どこかで見たような敵の攻撃にニヤリとするかも。見るからにハデハデな電人のキャラクターのファンの人には特におすすめ。

75 始まりからしておどろおどろしい雰囲気のアドベンチャー。音響の効果もそうだけど、だんだん怖さを増してくる作りになっている。ただ、セリフの音声がこもったような感じなのがおしい。登場キャラクターが地味なせいもあって、どちらかといえばストーリーをじっくりと楽しむ大人向けのソフトだと思う。

FROM MAKER SIDE

シミュレーションの命はゲームバランス。その点この「卒業」のバランスは絶妙で、久々の「デバッグプレイが楽しい作品」になりました。マジでお薦めします。

ついに出ましたＣＤ電人。思った通りの凄い奴。こぶしきかせて朝まで歌い、寿司を握らしゃ日本一！　手強い敵をけちらして、光の速さで突き進め！

「オルゴール」と言えば「怖い」と言う部分が取り上げられますが、この作品のテーマは「親子の愛」です。プレイを通じてそのあたりを感じとって頂ければ幸いです。

DAISAKUSEN!

チャンピオンシップ・ラリー

8月6日発売　7800円
インテック

ＰＣエンジンでこういうタイプのレースものは久々なんじゃないだろうか。遠く忘れていたものを呼び起こしてくれるゲームだ（意味不明）。で、肝心なゲーム内容だけど、"対戦ができない"（これはしょうがないか）以外は、オリジナルとしてはかなりデキがよい。とくにタイムアタック。これには超ハマらせていただきました。

上から見た視点のレースゲームで、スピード感はなかなかのもの。判断が一瞬遅れただけでコースアウト！　という緊張感がたまらなくいい。ゲームモードがいくつか用意されているから、先のステージへ進むというだけでなく、タイムアタックに熱中したり楽しみ方はいろいろ。ノリのいいＢＧＭもゲームにピッタリ合ってて好きだな。

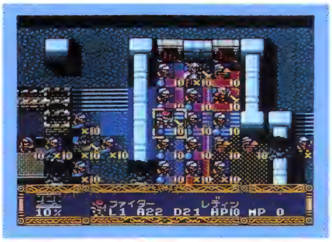
自分の影と競いあってゴールをめざす、っていうのはかなりグー。なんてったって、レースゲームはタイムアタックが一番燃えるもんね。自動車のセッティングも、とっても分かりやすくてうれしい！　ただ、最初にやったとき、なかなか車がまっすぐ走ってくれなくて、まいった（涙）。操作になれるまで、けっこう苦労しちゃったぞ……。

良くも悪くも、非常にベーシック。おかげで子供から大人まで文句なく楽しめると思うぞ。とくに過去のベストラップが影となって表示され、レースすることができるタイムアタックは超燃え!!　レースゲームファンなら確実に熱くなること請け合いだ。そつのない丁寧な作りにも好感が持てる。もっと独自のアイディアがあればと思うな。

実名の車を使ってのラリーだし、マシンのセッティングもしっかりできるので、この手のゲームが好きな人にとってはたまらないはず。コースは砂漠など難しいところもあるけど、操作がしやすいから問題ないよ。タイムアタックでスピードを競うというだけじゃなくて、プレイしてて楽しいのはいいことだね。

このゲームはアドベンチャー、チャンピオンシップ、タイムアタックの３つのモードで遊べます。君の走りが影になって、君に挑戦。君は自分に勝てるか!?　乞御期待。

ラングリッサー
～光輝の末裔～



8月6日発売予定　7900円
メサイヤ

メガドラ版に新しい要素を加えて、ビジュアルシーンを付けたパワーアップバージョン。まず、メガドラ版をプレイしたことのある人は、安心して買えるソフト。逆にプレイしたことがない人は……買ってもソンはないと思うゾ！　長く楽しめるし、ＢＧＭもけっこうノリがいいし。ファミコンのアレが好きなら迷わず買え（命令形）！

移植元のメガドライブ版もやっていたんだけど、あらためてＰＣ版を遊ぶとかなり遊びやすくなってる、と感じる。もともとキャラクターを育てるのが楽しいゲームでもあるけど、ショップの追加によってさらに楽しさの奥が深くなった。相変わらずゲーム展開はスピーディだし、全体的な完成度はかなり高いと思うぞ。

ＲＰＧシミュレーションってことで、ほかのＳＬＧより、かなりすんなりプレイすることができたよ。複雑なパラメータもないし、スピーディーで、こりゃいいや！
さらに、キャラクターがうるし原氏デザインてことで、うれしい人も多いのでは？
ちなみに、私はこのゲームでＳＬＧの修業をしようと思っちょります。

オリジナルのメガドラ版に比べ、かなりできが良くなっている印象を受けた。とくに難易度はずいぶん優しくなっているようでうれしい。お約束のビジュアルもいいねぇ～。コマキャラの戦闘シーンはイマイチ好きになれないが、このタイプのシミュレーションが好きな人なら買いでしょう。ただ、敵がちょいバカっぽいのは残念。

シナリオがひとつひとつ独立した形でありながら、すべてひとつのストーリーとしてつながっている。それが途中に入るビジュアルシーンに助けられているわけじゃなくて、ちゃんと主人公たちのレベルアップというところで活かされている。それが中身の厚いゲームにしているね。サウンドもかなり力が入っているよ。

ＳＬＧというだけで敬遠してしまう方も多いと思いますが、このラングリッサーは、ＲＰＧ要素を加え、初心者でも遊びやすいゲームになっています。

眠れぬ夜の小さなお話

ぜひ体験してほしい心優しいストーリー

ミュージシャンであると同時に、絵本作家としても有名な原由子さん原作の『眠れぬ夜～』が、CDロムのソフトになった。しかも、彼女自身がナレーションと音楽、監修で制作に関わっている。大人から子供まで、すべての人が楽しめる、心優しく良質なストーリーが体験できるぞ。

全編にあふれる愛と友情!!

▲主人公ネコクンと、その仲間たちの、さりげない友情の物語がたくさん収録されている。

▲ネコクンたちの住む島。カーソルでクリックすることによって、物語や島の探検が楽しめるのだ。

▲なにげない風景の中にも秘密がいっぱい。あちこち調べると、素敵な発見ができるはずだ。

発売中　7800円
NECホームエレクトロニクス

絵本だけではできなかったことと、アニメだけではできないことをＣＤロムで実現した画期的なソフトだ。しゃべる、動く、プレイヤーが自分でストーリーに参加できるという楽しさが味わえるものね。ほのぼのとした雰囲気と原さんのおしゃべり、音楽がマッチして大人でも十分楽しめる。こういうソフトが増えるとＣＤロムソフトの幅も広がるよね。

電子絵本的な内容だから、個人の好みによって評価が大きく変わると思う。けど、一言だけ僕の感想を言わせてもらうと「ほのぼのとした、あったかいお話の世界に入り込めるのが楽しい」ということになる。ただ見るだけでなく、ボタンを押すと画面の中で変化が起こる。ゲームじゃ当たり前だけど、形態が変わると新鮮に感じるよ。

あぁ、心が洗われる…。原由子の歌も大好きだから、なお嬉しい。ゲーム性はほとんどないけども、の～んびりした気分で楽しめる１本だと思う。うさぎくんとネコクンのお話なんかは、ちょっとホロリときちゃうし、海底探検はドキドキしちゃうし、ホント、動く絵本を見ている気分。今後もこんなゲーム（？）が出てほしいナ。

子供用（まぁ、ゲームはたいてい子供用だけど…）ゲームに一番大切なものは何か。僕は誠実さだと考える。子供用だからこそ、丁寧に作られていることは絶対条件だ。そこを無視したゲームが多いんだけど、このゲームは良くできている。わりと淡泊なのですぐにアキちゃうかな？という気もするが、子供どころか大人も楽しめる１本だ。

原由子さんの作ったシナリオ(歌、セリフ、ビジュアルも含めて)が、ほのぼのした気持ちにさせてくれる。幼児から大人まで楽しめるデジタル絵本といったところかな。ただ強制的に見せられるものではなく、好きなところにカーソルを合わせることによって、自分の好きな順序で見られるのがいいね。まさにインタラクティブ(対話型)な作り。

心が洗われるという言葉がぴったりのゲームです。何にもとらわれることなくのんびりとほのぼの気分にさせてくれます。

他機種情報

SOFT INFORMATION

SUPER FAMICOM MEGA DRIVE NEO·GEO

お待たせしました。今月からいよいよネオ・ジオコーナーのスタート。楽しんでくれよ。

スーパーファミコン・メガドライブ・ネオジオ ソフトインフォメーション

6/1 ▼ 6/30

取材協力
THEスーパーファミコン
BEEP!メガドライブ
ソフトバンク(株)

SFC 売り上げTOP·5

7月7日、ドラゴンクエストⅥ制作開始の発表会があった。いよいよドラクエも6作目。期待する？

1 スーパースコープセット 9565

任天堂●6月21日発売●9800円（スコープ込み）●8M

海外ではすでに発売されているスーパースコープが、いよいよ日本でも発売になった。これだけ売れるってことは、海外版を雑誌で見て、遊んでみたいなと思っていた人がたくさんいたみたいだね。ソフトも1本同梱だしちょっとお得。

2 スーパーフォーメーションサッカー2 6432

ヒューマン●6月11日発売●8500円●4M

Jリーグ人気が、ついにスーパーファミコンにも拡がったって感じ。この後にも数本、Jリーグの実名を使ったサッカーゲームが発売されるみたいだし。でも、実名を使っていなくても、こんなに面白いサッカーゲームなら売れるわけだね。

3 スーパーボンバーマン 6384

ハドソン●4月28日発売●7800円●4M

根強い人気のボンバーマン。トップ5から姿を消すことは当分ないのかもしれない。もとからの人気に加えて、ノーマルステージを2P同時プレイできるのも売れている要因かも。彼女と2人でプレイすれば爆恋ボンバーマン！　なんてな。

4 ファイナルファイト2 6240

カプコン●5月22日発売 9000円●10M

次回のトップ5は、当然ストⅡターボが入ってくるだろうから、ファイナルファイト2が残っていればカプコンものが2本ランクされることになる。ちょっとスゴイぞ。

5 ドラゴンボールZ超武闘伝 4405

バンダイ●3月20日発売 9800円●16M

ロングセラーの手応えを感じさせるDBZ。今年、上半期の売り上げトップは、間違いなくこのソフトだろう。キャラものでも、ていねいなソフト作りをすれば、これだけ売れるんだね。

MD 売り上げTOP·5

この月P9月号発売日は、シルフィードの発売日でもある。月P買ったらソフトショップへダッシュ！

1 ぷよぷよ 2593

セガ●12月18日発売●4800円●4M

かんべんしてくださ〜い!!　これだけ長期に渡ってトップだともう完全に書くことがありませ〜ん。もし来月もランクインしていたら（おそらくしている）と思うと…（なんだかんだでスペースを埋めるテクニックってヤツ!?）。

2 Jリーグプロストライカー 2526

セガ●6月18日発売●8800円●8M+B.B.

スーファミのランクと違って、こちらは正真正銘のJリーグ物だ。どっちがいいかはわからないが、要はソフトの中身の問題だ。名前だけのソフトはもうたくさん！　スーファミ・メガドラの2位どうしのソフトなら良作だけどね。

3 ゴールデンアックスⅢ 980

セガ●6月25日発売●6800円●8M

このソフトも早くも3作目。でも回を追うごとに、1作目のあのオドロオドロしさが失われてきているような気がする。魔法がパワーアップしたりいろんな点でハデになってきているが…。初心に戻った作り方も大事だと思うけど。

4 メガシュバルツシルト 859

セガ●6月25日発売 7800円●CD

パソコン、PCエンジンときて、ついにメガCDに登場だ。宇宙を舞台にした、SFシミュレーションなんだけど、そのビジュアルシーンの見事さは他のソフトの追従を許さないデキ。

5 Aランクサンダー誕生編 526

RIOT●6月25日発売 7800円●CD

このソフトの副題に「誕生編」って付いているってことはこのあとも「出動編」とか「復活編」とかが出るんだろうね。最後は「壊滅編」なのだろうか？　そんで「新Aランク〜」が出る？

期待度TOP・5

まるで格闘ものＶＳＲＰＧの様相を呈してきた期待度だけど、さて次回は？

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	ストリートファイターⅡターボ	658	カプコン●発売中●9980円	
2	聖剣伝説2	350	スクウェア●8月6日発売●9800円	
3	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	336	エニックス●発売日未定●価格未定	
4	餓狼伝説Ⅱ～新たなる戦い～	182	タカラ●発売日未定●価格未定	
5	Jリーグサッカー～プライムゴール～	133	ナムコ●8月6日発売●8500円	

SFC発売スケジュール

ドラクエ外伝といえる「トルネコの大冒険」の発売日が決定したぞ。

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
8/5	スーパー信長の野望・全国版　4M	光栄	8800円
8/6	聖剣伝説Ⅱ　16M	スクウェア	9800円
8/6	ソード・ワールドSFC　12M	T&Eソフト	9800円
8/6	くにおくんのドッジボールだよ全員集合　12M	テクノジャパン	8600円
8/6	Jリーグサッカー～プライムゴール　8M	ナムコ	8500円
8/6	大仁田厚FMW～キミは時代より熱くなれるか　12M	ポニーキャニオン	9800円
8/6	スーパーパワーリーグ　12M	ハドソン	9500円
8/6	ヒューマンベースボール　8M	ヒューマン	8600円
8/10	スーパー競馬　8M	アイマックス	9700円
8/12	ワールドヒーローズ　16M	サンソフト	9800円
8/25	サラブレッド　ブリーダー　8M	ヘクト	9700円
8/27	樹帝戦記　12M	エニックス	9600円
8/27	東尾修のスーパープロ野球スタジアム　4M	徳間書店インターメディア	8900円
8/27	マリオとワリオ　8M	任天堂	6800円
9/10	ミスティック・クエスト　4M	スクウェア	7900円
9/14	新日本プロレスリング超戦士ＩＮ東京導夢　16M	バリエ	9800円
9/17	NFLフットボール　8M	コナミ	9000円
9/17	ファイナルセット　8M	フォーラム	8500円
9/19	トルネコの大冒険～不思議のダンジョン　12M	チュンソフト	9600円
9/22	マスターズ・遥かなるオーガスタ2　12M	T&Eソフト	9800円
9/24	アークススピリッツ　10M	サミー	8900円

期待度TOP・5

ストⅡダッシュプラスを抜いて、シャイニングフォース2がトップをダッシュ。

ランク	ゲームタイトル	ポイント	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	シャイニングフォース2	309	セガ●10月発売予定●8800円	
2	ストリートファイターⅡダッシュプラス	286	カプコン●9月発売予定●価格未定	
3	バーチャレーシング	136	セガ●発売日未定●価格未定	
4	ガンスターヒーローズ	131	セガ●9月発売●6800円	
5	ファンタシースターⅣ	111	セガ●12月発売●8800円	

MD発売スケジュール

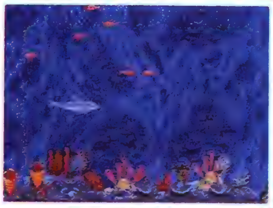
早く〝あの〟ソフトの発売日が決まるといいよね。もうすぐかな？

発売日	ゲームタイトル	メーカー	価格
8/6	ロケットナイトアドベンチャーズ　8M	コナミ	7800円
8/6	江川卓のスーパーリーグCD　CD	セガ	7800円
8/6	慶応遊撃隊　CD	ビクターエンタテインメント	7400円
8/10	ウィザード・オブ・イモータル　16M	EAビクター	9800円
8/13	マーブルマッドネス　4M	テンゲン	6800円
8/20	キリング・ゲーム・ショー　4M	EAビクター	8900円
8/27	ああ播磨灘　16M	セガ	7800円
8/27	雀豪ワールドカップ　CD	ビクターエンタテインメント	8200円
8/27	ジュラシック・パーク　16M	セガ	6800円
9/10	MUTANT LEAGUE FOOTBALL　8M	EAビクター	8900円
9/10	ガンスターヒーローズ　8M	セガ	6800円
9/17	ガントレット　8M	テンゲン	7800円
9/23	マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー　8M	セガ	6800円
9/24	ジョーダンVSバードONEonONE　4M	EAビクター	8900円
9/予	アルシャーク　CD	サンドストーム（ポリドール）	8800円
9/予	ウイニングポスト　CD	光栄	12800円
9/予	ソニック・ザ・ヘッジ・ホッグCD　CD	セガ	未定
9/予	MiG-29　テンゲン　8M	テンゲン	未定
9/予	ストリートファイターⅡダッシュプラス　24M	カプコン	未定

RECOMENDE

今月のおすすめソフト

月Pがおススメする他機種ソフトは？



セガ●7月30日発売
6800円●8M●MD

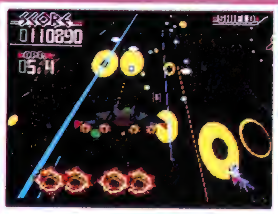
わんぱくフリッパーって知ってる？
エコー・ザ・ドルフィン

なんとも奇妙なソフトが登場したぞ。このゲームはイルカが主人公のアクションゲームなんだ。プレイヤーはそのイルカを操作して海中を動き廻らせるわけだけど、その動きのリアルなこと！　しかもそのスピード感が尋常じゃないんだ。といっても、不自然な速さではなく、本当にイルカが泳いでいるような感覚なんだ。一応このゲームにもクリアの目的はあるんだけど、そんなものは無視して、海の中を泳がせるだけで、もう楽しいって感じ。実は本誌レビューでおなじみのJACKさんが超お気に入りのソフトなんだ。曰く「こんなゲーム世界を待っていた！」

ジャレコ●7月30日発売
9700円●16M●SFC

美少女雀士、スーファミに出現！
美少女雀士スーチーパイ

スーファミにもやっと、美少女麻雀ものが現れたぞ。その名もスーチーパイ！　っていっても脱衣ものではありません、あしからず。そのかわりといってはなんだけど、このゲームには、本編の麻雀ゲームの他に神経衰弱などの、サブゲームがいくつか入っているんだ。これに勝てば、麻雀が有利になるアイテムが貰えるってわけ。本編のゲームモードも3つあり、メインは「ストーリーモード」。3つのパラレルストーリーからできていて、それぞれ7人の敵美少女雀士たちと麻雀で戦っていくんだ。その際、この美少女たちのプロフィールがバッチリ見られるってわけ。ウキウキ！



ゲームアーツ●7月30日発売
8800円●CD●メガCD

超ポリゴンシューティング、発進！
シルフィード

メガCD期待のポリゴンシューティングが、いよいよ発売された。もともとこのゲームはパソコンPC-8801用のゲームだったんだけど、パソコン版より遥かにパワーアップしてメガCDに登場したってわけ。動いている画面を見てもらえないのが残念だけど、とにかくスゴイの一言につきる。ポリゴンで作られた空間をものスゴイスピードで飛ぶ自機、そして敵戦闘機。圧巻なのは、敵の要塞が出現するステージだ。まるでスターウォーズそのものって感じ！　ポリゴンゲームでこれだけ滑らかにしかも速く動かすっていうのは並みの技術じゃ不可能。体験してくれ！

©1993 HUDSON SOFT ©HUMAN 1993 ©SEGA 1992 1993 ©Nintendo ©1993 K.K. DCE/JALECO LTD. ©GAME ARTS

SOFT INFORMATION

お待たせしました！　いよいよ今月から、他機種インフォメーションにネオ・ジオが緊急参戦!!　現在ゲーセンで稼動中の「餓狼伝説２」や「ワールドヒーローズ２」そして最新作の「サムライスピリッツ（８月６日家庭用発売）」がそっくりそのままのクオリティで、家で遊べちゃうハードがネオ・ジオなんだ。どう？　これだけでもすごいでしょ。でもこんなもんじゃないぞ。

家庭用ゲーム機最強のハード！ネオ・ジオ!!

NEO・GEOハードスペック

CPU	Z80A／68000
表示発色数	65536色 （同時発色4096色）
キャラクター容量	64M
スプライトサイズ	16×512〜１×16
スプライト表示数	380
サウンド機能	PCM…７音 PSG…３音 FM……４音 ノイズ…１音
直接ROMアクセス能力	最大330Mbit

左の表はネオ・ジオハードのスペック表だ。難しいコトバが並んでいるけど、特に注目すべきは表、一番下の直接ロムアクセス能力。なんと330メガ!!　ということは、最大で330メガの容量を持つカートリッジソフトが動かせるってこと。だから、今現在100メガショック!!　で発売しているソフトでも、まだ許容量の⅓位しか使っていないってことだ。まあ、容量が大きければいいゲームってわけじゃないけど強大な可能性があるってことだ。アーケードゲームそのまんまっていうのも納得できるよね。ネオ・ジオのゲーム発売って、基本的にまず、ゲーセンで稼動し始めて、少ししてから家庭用カートリッジが発売される。右下の表にあるメモリーカードを使えば、ゲーセンでもセーブできる（専用筐体のみ）。それを家庭に持ち帰って続きを遊ぶこともできるんだ。もちろん本体とソフトがなければダメだ。大容量なだけにソフトの値段は高い。けど本当に気に入ったゲームをゲーセンそのままで、しかも互換性を持って遊べるってことに注目してほしい。まずはお金を貯めて、本体から手に入れようぜ!!

品　名	価　格
本　体	48800円
別売りコントローラー	5800円
麻雀用コントローラー	5800円
RFコンバーター	1500円
RGBアナログ21ピンケーブル	1560円
メモリーカード	2800円

NEO・GEOベストセレクション・１

NAM-1975

91年7月1日発売／13800円／SNK・46メガ

過去から現在までの、ネオ・ジオソフトを紹介するこのコーナー。まずは本体とほぼ同時発売だった「NAM-1975」発売当時（91年）、これだけのクオリティをもったソフトはなかったから、画面を見た瞬間ブッ飛んだ。もろにゲーセンな画面、しかもよく喋るんだ。ゲーム自体はとにかく射ちまくりの戦争アクションで２P同時も可能。プレイヤーが射った弾痕が残るというリアルさに加えて、地上、上空でとにかく射ちまくる爽快感がたまらないゲーム。

NEO・GEOベストセレクション・２

ワールドヒーローズ2

93年7月4日発売／28000円／SNK・146メガ

世界各国からやって来た強者たち。プレイヤーはその中から１人を選んで一対一の勝負をする。っていうのが、今、ゲーセンで大人気のこのゲームだ。基本的には「ストⅡ」タイプなんだけど、キャラクターが一癖も二癖もあるヤツらばかり。当然、出す技もとんでもないものばかり。必殺技はコマンド系とタメ系で、そんなに苦労しなくても出せるようになるぞ。とにかく、まだプレイしたことのない人はまず、ゲーセンで試して見てほしい。ブッ飛ぶぞ！

SNKってどんなメーカー!?

◀大阪にあるエスエヌケイ本社ビル。

こんなにスゴイハードを作ったSNKってどんなメーカーさんだろう？　ってことで急遽大阪にあるSNKさんに取材してきた。ファミコン時代には「アテナ」や「ASO」を発売していたSNK。当時は家庭用ハードに関しては１ソフトメーカーにすぎなかったんだ。そして91年、新ハード、ネオ・ジオを発売するわけだけど、正直いって当時は"あんなハードもソフトも高いもの売れるわけない"っていう意見がほとんどだった。それが「餓狼伝説」の発売を機に、一気に人気が上昇していく（続く）

100メガショック

▲広報の佐藤さん。

月刊PCエンジンを読んでるみなさん、初めまして。SNK広報の佐藤です。このコラムを担当することになりました。よろしくね。今回紹介している「NAM−1975」は映画調BGMに衝撃を受けた、思い出深いソフトなのです。それ以来、新作のサウンドは楽しみの一つ。最近は聞きごたえのある曲ばかりで嬉しいです。これからのネオ・ジオサウンドも、期待して大丈夫。もっともっとすごいものを鋭意制作中ですっ！

小学館
ロリコム。
「ブランディッシュ2」
「プリンセスメーカー2」
「誕生」の3種を各100名に!
「ゲームヒロインテレカ」
300名
大プレゼント!
詳しくは本誌を見てね。
ポプコム9月号は、
新ネタ、裏ネタ、㊙ネタで、読みごたえ◎
誌上RPG新シリーズ、パソコンゲーム誌の真実、待望の
美少女ソフト極秘スクープなど、ツッコミ情報がいっぱい!
別冊付録「聖電脳女学館」第2号
特集
❶ポプコム大研究シリーズVOL.8「パソコンマスコミ大研究」
❷『プリンセスメーカー2』レポート
❸追跡! 海外ソフト、移植の行方
❹ゲーム甲子園『栄冠は君に3』徹底分析
愛と勇気のパソコンマガジン
POPCOM
月刊ポプコム9月号 8月7日ごろ発売 特別定価590円(税込)

★「いったいみんな、家庭でどんな教育を受けてきたんだ？

先生は…歯ごたえ十分でHで楽しいぞ、かーかっかっかっ!!
若年層にわからないギャグをするなあ
ひいいいいいっ
カタカタ
後半いってみよー
シュブシュー
エアブラシ
教師たるもの、生徒のパラメーターに気をつけねば！
ハーポ、何か気になる点は？
えーと
パラ
フムフム
高城の「さりげないつつき」と中本の「ニヤニヤ笑い」、志村の「ジェンカ」のパラメーターの低さが気になりますね
課外授業「中坊囲み」
目標！中学生男子!!
捕捉！
ピピピピ
囲め!!
うっひゃあ！
何？
何？
ズラ
ツィ
GO！
ニヤニヤニヤ
しくしくしく
これはツライぞ
さりげないつつき ↑4
ニヤニヤ笑い ↑7
しつけ「ジェンカ」
♪そーれレッツ・キッス…
あら？
コソコソ
銀行
おらー
キャー
金出せー
ジリリリリリ
ウーファンファンファン
先生、失敗でーす
全員とっつかまりましたー
おいおいハーポ〜
そりゃージェンカじゃなくて…
前科 ↑1
ぎゃふん
どーも失礼しました一。
でも、オチとしてはバッチリ!!
HAHAHA
何がバッチリだ、何が――
ぐあああっ
チクチク
タトゥー用いれずみインクばり
スタコラー

（メーカーからキミへの愛のメッセージ）

HOT LINE

伊賀忍伝凱王の進行は、やや遅れぎみ。江戸期の鎖国が続く背景設定には興味あるんだけど、そんな世の中が存在したらゾッとするね。ぼく自身は最近疲れてるんで鎖国したいけど、そうもいかん。生きるって、しんどい！
（ニチブツ・みうみう）

「YAWARA！2」デジコミ・パートのシナリオが完成!!柔道バトルも、基本システムが完成して、今はプレイをしながら調整に入っています。イベントなどで実体験できるから、チャンスがあったらぜひプレイしてみてね！
（ソフィックス　島田）

隠れた名作とも云われ奥ゆかしきタイトル「ラングリッサー」がうれる。すまぬ、隠すつもりなど無かったのだが、どうしてもウチの場合このフレーズがついてまわる。何とかせねばといいつつPC参入五周年が目前だったりする。
（メサイヤ最古参に近い男）

効果音を含まない音楽が100曲を超え、メッセージのあるキャラクターが340人を超えモンスターは200以上………初とか最大という言葉にゾクゾクするのはパソコン「ザナドゥ」から継承されているぞ。「風の伝説ザナドゥ」。
（日本ファルコム　松）

みんな、「NECフェア」へは来てくれたかな？　映画も公開されてますます盛り上がる「幽遊白書」は「ジャンプマルチワールド」にも出展するぞ！それでは8／6～8／10のプリズムホールでまた会おう!!
（バンプレスト　じっぱ）

Jリーグ初代チャンピオンは、鹿島アントラーズに決定しました。今回のJリーグは、サポーターがすごいパワーを出していて、盛り上がったと思います。この勢いで「Jリーグファイティングサッカー」買ってちょーだい！
（I・G・S　アルシンド）

『チャンピオンシップ・ラリー』は、8月6日の発売です。浜松、名古屋の皆さん、ゲームザウルスで会いましょう。私は、誰の挑戦にでもうけてたちます。ふっふっふっ！
・・・・・負けたらごめん。
（インテック　bУ　うめ）

ルナ：PD3が「ソル・モナージュ」に決定したのよ！　ステキ♡
ルーヌ：たくさんの葉書の中からゲームイメージにぴったりのタイトルよね！ソルは太陽、モナージュは月の意味です♡
（アイレム　ルナ&ルーヌ）

ジュラシックパークさっそく観てきました。5時半起きでがんばって、初日に2回も観たんですけど2度も同じとこでビックリしてきた私っておちゃめ!?　んーみんなにストーリーバラしたいんだけど、なぐられそうなんでヤメときます。
（キングレコード　M²）

「メーカー飲んだくれウラ話」連載第一回。飲みと言ったら現N社当時I社のS氏の右に出るボンバーはいない。昨秋の大阪CSGの夜に事件は始まった…。所は梅田のS虎伝。続きはV社のシャウトする方のM．K君へタッチ。
（メディアリング　無責任広報）

6月、7月と幕張でイベントが続いた。で、8月はというと、今度は大阪なのだ。8月4、5日と、OBPのC&Cプラザで、夏休みPCエンジンワールドが行なわれる。うちも参加するので、関西地区の人は遊びに来て下さい。
（マイクロキャビン　ひで）

「ゴジラ爆闘烈伝」、ただいま、開発情況8割といったところ。キャラクターの世界感を再現して映画感覚をもり込んだゲームに！というスタッフのコダワリが着々と形になっています。イベントも検討中です。目をはなさないでね。
（東宝㈱メディア開発室　谷口）

夏休みです。みなさん、友人や家族と一緒にゲームをしましょう。おすすめは何といっても7月30日発売の「大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編～」だ。今回は中学生から高校生までの6年間を楽しめるぞ!!
（タイトー・グランプリのたか）

メガテンももうすぐマスターです。9月になれば皆さんに遊んでもらえると思います。
スタッフは今、夏休み返上で制作してますので、本当期待して下さい。来年は夏休みがあるといいな。
（アトラス　流星野郎）

「私がやらねば、だれがやる！」つらいさだめを胸に秘め、娘ざかりをバトルにかけた、古代ギリシャに咲いた花。その名はシルフィア、美少女戦士。
（トンキンハウス　Ys）

ひえ～ギャー。こりゃすごいわ！まだ開発中の悪魔城ドラキュラXだけど、BGMもバージョンアップしてすげーかっちょいい。広報の立場を忘れて素にもどってしまうこの過激な演出はたまらん。早く10月にならないかな。
（コナミ　早坂）

『スタートリング・オデッセイ』に期待をしてくれているみなさん。発売日が確定しなくて、ごめんなさい。良い作品を楽しんでもらえるように日夜努力をしておりますので、もうしばらく、もうしばらくお待ち下さい。本当にゴメンナサイ！（レイ・フォース　山田）

エメラルドドラゴンの音楽の出来がとてもすばらしい。早く皆に聴いてもらいたくて、オリジナルシングルCDを作ってしまった。「PCエンジンワールド'93」（8/4・5　大阪OBP　C&Cプラザ）で、入手できるかも。
（NEC　こん）

まりまりさんにかわって、今回から担当になりましたJUN²です。今「卒業写真」という美少女キャラクターを使ったソフトを開発中です！超期待しててね！もちろんモデルはわ・た・し？　ん!?
（ココナッツジャパン　JUN²）

キャラバンも今年で9年目。Hi－TENボンバーマンというキャラバン専用のマシンまで登場。画面が広くなったのはいいけれど解説するのが大変。どこかの会場で会ったときには、変なことばかり（ずっとそう）言っているけど、許してね。（ハドソン　高橋）

この秋は、シュールド・ウェーブからたて続けに2本ソフトが発売『PCココロン』『インペリアルフォース』です。10月に2本が続けて出る予定ですので、皆さんお楽しみに。結構、両方ともいい味出してますので、お楽しみに。
（ホッタ）

「アンジェラス2～ホーリー・ナイト～」のアフレコが、先日都内某所で行われました。男性スタッフは、エリス（声は井上喜久子さん）の優しいコトバに皆ウットリ。あ～情けないっ。女性読者のみなさん、彼らに愛の手を！
（アスミック　じゅごん）

楽しい、楽しい、夏休み！　夏休みっていうと、全国各地でゲーム大会があるよねー。やっぱりゲームは、購入する前に遊んでおきたいもの。ぜひ、ここでも『ルイン』は忘れずにプレイしてよね。きっときっとバッチリだよーん！
（ビクター　みなみ）

昔、得意だった名作アクションゲームをひさしぶりに遊んでみたら、ヘタになっていた。
ゲーマーとしてこんなことではいけない!!特訓じゃ～～!!
（フェイス　だあくん）

サマーカーニバル真最中!!　海にも行けず山にも行けず、休みもとれずに出張だらけ。うぉーっ辛いぞー!!　会場ではナチュラルハイな司会者になっているかもしれないが、その時はやさしく声をかけてくださいまし。
（ナグザット　きむりん）

まみちゃん、麗子嬢、美夏に聖美ちゃん、中本（なぜ中本だけ名字？）でおなじみの「卒業」が本日発売だよ♥　今まであたたかく見守ってくださった皆さんお待たせしました。そして、ありがとう！これからも応援よろしくね♥♥♥
（NECアベニュー　お祝いでR）

サイバーアクション『ブラック・ホール。アサルト』楽しんでくれてますか？暑い夏には熱い対戦！もう、これが一番ですよね？！蒸し暑くって、我慢できない時はボタン連打で暑さと、ストレスを吹き飛ばしてね！
（マイクロネット　PAGE）

悲しいっ!!　プレゼントのポスターや、創刊号の会報が住所不明でもどって来てるよお。お願い、住所はしっかり書いてね。会報はソードマスターやフラッシュハイダースがビシッと載ってます。欲しい方はアンケートハガキを送って下さいませ。（ライトスタッフ）

腰を傷めてしまいました。ぎっくり腰の一歩手前。普段から姿勢が悪く、猫背だったのが腰骨に負担かけてたようで、ついに限界。痛くてろくにゲームも出来ん！皆さんも姿勢には気をつけましょう。
（アートディンク　しいのみ）

CDRメタルエンジェルの発売まであと2ヵ月。楽しみだなー。フルメタルバトル世界大会をめざし、5人の少女達のコーチになるんだけど、みんなガンバリ屋で可愛い！試合中に作戦指示するのも君だ。迫力の試合シーンも必見。
（パック・イン・ビデオ　まみ）

「1552天下大乱」とうとう発売になりました！早速はまってしまった人もいるんじゃないかな。そんな歴史SLGマニアに朗報！戦国正史コンテストが行われるんだ。キミだけの戦国史をどんどん送ってね。
（アスク講談社　なおP）

もうすっかり暑くなってしまってちょっとバテ気味で仕事してます。ところで会社のそばに女子高があるんですが、夏服になって薄着になってウフフ…なんです。しかーし、ちょっと気になるのはレベルが低いと思う今日この頃です。
（まほうのヨッチャン）

NECパソコンフェアも終わったし、ホッと一息だね。データウエストはPCエンジンだけではなくパソコンの方にも出展していたのですが、見てくれまくしたか？DAPSによる実写動画の実力を！おほほほほほほほほほほほほほ！　（データウエスト　斉藤）

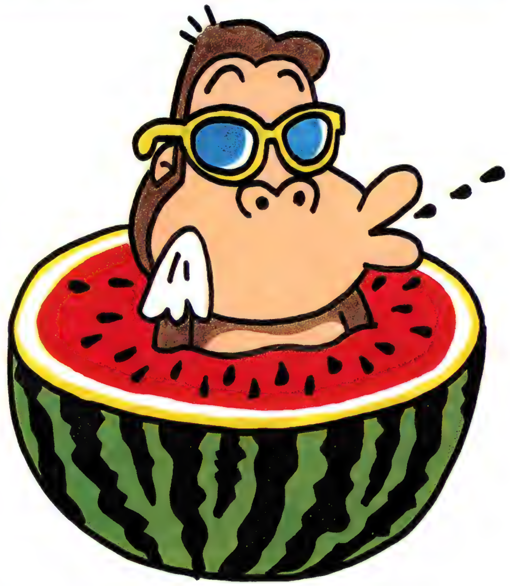
はじめまして！　熱血トニーに代わって宣伝担当になったフーミンです。かよわい女の子なので、みなさん優しくして下さいネ。
エッ？可愛いかって？うーん、年末発売の「機装ルーガ」のエレナと同じくらいかな。
（工画堂スタジオ　フーミン）

いやー、お待たせしている『三國志Ⅲ』ですが、その前に読んでもらいたいのが『小説三国志の謎』。関羽が亡霊となって化けて出たり、孔明が風を吹かせたりなど、物語中に出てくる様々な謎を解明する楽しい一冊ですよ。
（光栄　高津）

「ねえ、なぜそんなに丸いの？」
「タワシ型だと気持ち悪いからさ」
「なぜそんなに黄色いの？」
「カレーを食べ過ぎたからさ」
「じゃあなぜいつも笑ってるの？」
「それはおまえを食べるためだよ!」
童話も変わる白熱のバトル！『フェイスボール』この秋発売。（リバーヒルソフト・見て見て小林）

きのう、道を歩いていたら、怪しいおじさんが、つぶやいていた。「ったく、近頃は…春になっても黒ファッション、夏になっても黒ファッション、秋になっても黒ファッション、冬になっても黒ファッション、………」一体、何があったのか？　（テンゲン　な）

今年は雨が多くていやだねぇ。この雨のおかげで雨もりして甚大な被害をこうむったのが会社にいて大笑い。みなさんも日頃のおこないだけは気をつけよう！ところでぼくは夏に弱いのでヘロヘロです。ヘロヘロ～（サンソフト　石川）



Coming Soon

●発売日／スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
7／30	CD電人～ロカビリー天国～	ハドソン	6800円
7／30	卒業～Graduation～	NECアベニュー	7800円
7／30	眠れぬ夜の小さなお話	NECホームエレクトロニクス	6800円
8／6	オルゴール～PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4～	データウエスト	7600円
8／6	チャンピオンシップ・ラリー	インテック	7800円
8／6	ラングリッサー～光輝の末裔～	メサイヤ	7900円
9／23	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史～	光栄	9800円
9／24	真・女神転生	アトラス	8800円
9／24	麻雀クリニック・スペシャル	ナグザット	7800円
9／24	メタルエンジェル	パックインビデオ	7800円
9／30	機動警察パトレイバー～グリフォン篇～	リバーヒルソフト	7200円
9／予	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	8200円
9／30	麻雀オンザビーチ	NECアベニュー	7800円
9／予	幽☆遊☆白書	バンプレスト	8800円
10／1	三國志III	光栄	14800円
10／29	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	コナミ	7800円
10／29	フェイスボール	リバーヒルソフト	7200円
10／29	マイト&マジックIII	ハドソン	6800円
10／下	ルイン～神の遺産～	ビクター音産	8800円
9／24	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
10／予	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
10／予	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	7800円
11／上	アルガノス	インテック	価格未定
11／26	モンスターメーカー	NECアベニュー	7800円
11／予	伊賀忍伝　凱王	日本物産	7900円
11／予	シルフィア	トンキンハウス	価格未定
11／予	パラディオン	パックインビデオ	7800円
12／予	イースIV～The Dawn of Ys～	ハドソン	価格未定
12／予	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS	パックインビデオ	7800円
12／予	サークIII	日本テレネット	価格未定
12／予	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	価格未定
12／予	ゴジラ～爆闘烈伝	東宝	8800円
12／予	スーパーダライアスII	NECアベニュー	7800円

発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
断層都市ストレイロード	IGS	8900円
ブランダーズ	IGS	価格未定
ソル・モナージュ	アイレム	価格未定
THE　ATLAS	アートディンク	価格未定
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～	アスミック	価格未定
マグナード	アスミック	価格未定
チキチキボーイズ	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	価格未定
誕生Debut	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	価格未定
ブランディッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ぽっぷるメイル	NECホームエレクトロニクス	価格未定
マジクール	NECホームエレクトロニクス	価格未定
女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	価格未定
機装ルーガ	工画堂スタジオ	価格未定
マーシャルチャンピオン	コナミ	価格未定
YAWARA！2	ソフィックス	価格未定
芸者ウォーリアーズ	タイトー	価格未定
秘密の花園	徳間インターメディア	価格未定
ウィザードリィIII・IV	ナグザット	価格未定
クイズ女子高文化祭（仮）	ナグザット	価格未定
ダウンタウン熱血物語	ナグザット	価格未定
闇の血族	ナグザット	価格未定
風霧	ナグザット	価格未定
麻雀レモンエンジェル	ナグザット	価格未定
もってけたまご	ナグザット	価格未定
風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	価格未定
超英雄伝説～ダイナスティック・ヒーロー～	ハドソン	価格未定
ブラッド・ギア	ハドソン	価格未定
ボンバーマン'94（Huカード）	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定
餓狼伝説2（ACカード　対応）	ハドソン	価格未定
龍虎の拳（ACカード　対応）	ハドソン	価格未定
ワールドヒーローズ（ACカード　対応）	ハドソン	価格未定
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	価格未定
ただ今勇者募集中!!	ヒューマン	価格未定
アルシャーク	ビクター音産	価格未定
トラベラーズ！～伝説をぶっとばせ～	ビクター音産	価格未定
フレイ～サーク外伝～	マイクロキャビン	価格未定
コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～	日本テレネット	価格未定
SWORD　MASTER	ライトスタッフ	価格未定
フラッシュハイダース	ライトスタッフ	価格未定
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	価格未定
スターブレイカー	レイ・フォース	価格未定

PC版「餓狼伝説2」画面写真大公開

超人気の「餓狼伝説2」。みんなのお待ちかねのPC版の写真が手に入ったぞ。すんげ～きれいでかっこいいでしょ。これならファンも大期待してもいいんじゃない。来月号では、さらに新画面をバシバシ紹介するからお楽しみにね。

（先月号で、「餓狼伝説2」の価格に誤りがありました。ACカード別売りで6000円です。）

▲ネオジオ版に匹敵するきれいなグラフィックだよね。

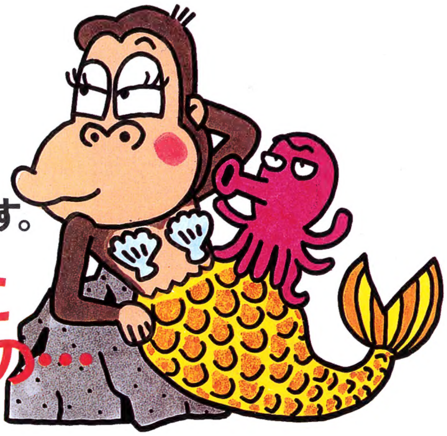
▼多彩な技もバッチリ収録。早く動かしてみたいよね。

Calendar 8　1993 AUGUST

日	予定
1	
2	
3	
4～5	ストIIダッシュ西日本地区大会（大阪ビジネスパークNECショウルーム）
6	★オルゴール　★ラングリッサー　★チャンピオンシップ・ラリー
7	
8	
9	CD-ROMカプセル3発売
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	月刊PCエンジン10月号発売日
31	

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



10月号は、8月30日月曜日に発売です。

悪魔のようなあなたに吸いつきたいの・・・

付録

199X年、世紀末TOKYOウォーカー **真・女神転生** 世紀末導きの書

巻頭企画

猛襲独占取材!! **PC版「餓狼伝説2」**

独占特集

恐怖と戦慄うずまくドラマチック・ホラー **ドラキュラX秘密解明!!**

―新作ゲームも豊作のシーズン！―

イースⅣ／風の伝説ザナドゥ／エメラルドドラゴン

幽遊白書／三國志Ⅲ／蒼き狼と白き牝鹿／マイト&マジックⅢ

機動警察パトレイバー／メタルエンジェル／ラングリッサー　その他

明日を信じて…

作■うっちー

●何か聞いたとこによると、今年の夏って短いそうな。せっかく友人たちとどっか遊びに行こうと言っていたのにぃ〜。（誰が何と言おうが今年の夏は遊びまくってやる!!　のM・K　）

●月Ｐの原稿と小説の仕事でメ切に追われ続ける日々。そこに今度は、ゲーム制作の話がきた。受けると死ぬに違いない。でも作りたい。命がけの決断の時が、刻々と迫る今日この頃である。（Y）

●大スランプ。仕事も何もずんどこ…ドン底状態が続く。あぁ６番に降格してもヒットが出ない背番号８の気持ちがよくわかる。現状で満足してはいけないというのが何故わからない!!　　　（あむ）

DESIGNER／YOSHINAO OHKA

●念願のスキューバのライセンスをついに獲得!!　これで僕もダイバーの仲間入りだ!!　わはは、これからはダイバー寺本様と呼べッ!!　さーてどこ潜りに行こ？（モグリライター　てらもと）

●メガネをこわしてしまった。カゼをひいた。電車の中で読んでいた本にゲ○をひっかけられた。なんともついてない一か月であった。（祝・鹿島アントラーズ優勝！　ＹＵＧＯＮ）

●梅雨の気温の低さにはまいる。やっぱりカーッと熱い夏の気候が自分には合っているみたいだ。さーて、また体調を整えるために南の島にでも旅立つとするか。（仕事はどーした！のＪＡＣＫ）

●サイパンに連れていってもらったので宗旨を曲げてゲームの攻略記事を２ページもやってしまいました。サイパンではバンザイクリフから飛びこんだりして楽しかったです。（あっちゃん☆）

●私は夏、歴史書に親しむ。ちなみに最近の私の研究によれば、岡っ引きとは守備的な役目だったとか。「親分、ディフェンダー、ディフェンダー！」「どうしたぇ、八！」と文献にある……。（N）

Staff

編　集　／塚原正廣・柏原順太・杉本　隆・中村公紀
株式会社100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・山科敦之・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・寺本真澄・三輪玲子）舘野英昭・利田浩一・立神幸子・久村竜二　有限会社プロスペック（江口貴博・市川和久）
レイアウト／(株)100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・相京厚史・多田麻美）石村　勇・鳥海香菜子・菅原弘美　(有)プロスペック（藤田　正）
写　真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・石川　巧・雑君保プ　中津賢也・渋J大岡・三輪れいこ・多田いま・戦魔和彦

PC Engine 月刊ＰＣエンジン９月号
第５巻第９号（通巻57号）1993年９月１日発行（毎月１回１日発行）
平成元年３月３日第三種郵便物認可
■発行人　田中一喜／編集人　塚原正廣
■発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-3261-1393（販売）03-3230-5753
■印刷所　三晃印刷株式会社
※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写（コピー）・転載を禁じます。
万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り替えいたします。業務部（Tel0120-336-082）

SUPER CD·ROM² SYSTEM

NEC

MONSTER MAKER

1993年11月26日発売

© 1993 NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K.

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1993
9
第5巻第9号(通巻57号)
1993年9月1日発行
編集人 塚原正廣
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
〔編集〕(03)3261・1393
〔販売〕(03)3230・5753
印刷/三晃印刷株式会社
雑誌 03587-9
定価500円
(本体485円)
©Shogakukan 1993
Printed in Japan
T1003587090500